FEATURE STORY Джедайски игри | ТЕМА НА БРОЯ Вуе-Вуе, ECTS?

2 диска

PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (66), ОКТОМВРИ 2003

без CD: 1.90 лв с 2 CD: 3.90 лв

HALO COMBAT EVOLVED

PREVIEW
Unreal Tournament 2004

ЕКСКЛУЗИВНО
Battlefield 1942 Secret Weapons of WWII

REVIEW
Tony Hawk's Pro Skater 4

- Tron 2.0
- Cold Zero
- Republic The Revolution

QuakeCon
всяка година все по-мощно гейм-земетресение

LIFESTYLE
> Геймкултура в книжен вариант

INTERNET
> Времето днес
> Вирус сага

PLAYSTATION
> Bloody Roar 4
> Metal Gear Solid 3

HARDWARE
> AMD Opteron: 64-битови надежди, част 1

дистрибуция
3 800819 012105
www.mart.bg

Карамел
Акулата
Мрежата
Храма

Виртуала
Пентагона
West

Корубата
Скалата

Качествени услуги на разумни цени

www.virtualworld.bg

СЪДЪРЖАНИЕ

брой 10 (66), октомври 2003

Всичко е толкова секретно, че за да научите нещо, ще трябва да умрете.

Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

EDITORIAL

Игри ли играеш или с PC-то си играеш? – 2 част 04

НОВИНИ

Геймърски новини 06

ТЕМА НА БРОЯ

Bye-bye, ECTS? 10

PREVIEW

Unreal Tournament 2004 08
Fair Strike 24

FEATURE STORY

QuakeCon – всяка година все по-мощно гейм земетресение 14
Джедайски игри 26

REVIEW

Halo: Combat Evolved 16
Tony Hawk's Pro Skater 4 18
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII 22
Cold Zero: The Last Stand 30
Northland 32
Republic: The Revolution 34
Madden NFL 2004 37
IndyCar Series 38
American Conquest: Fight Back 40
Tron 2.0 42
Heaven&Hell: Live and Let Die 46
Pro Beach Soccer 48
Mercedes Benz World Racing 49
Hot Rod: American Street Drag 50
Beach King Stunt Racer 51

FORGOTTEN REALMS

Icewind Dale Trilogy: The Ice Shard 44

PS MANIA

PS News 53
Bloody Roar 4 54
Metal Gear Solid 3: The Snake Eater 56
Castlevania: Lament of Innocence 57
Xanku 58

TABLE GAMES

Mah Jong 75

LIFESTYLE

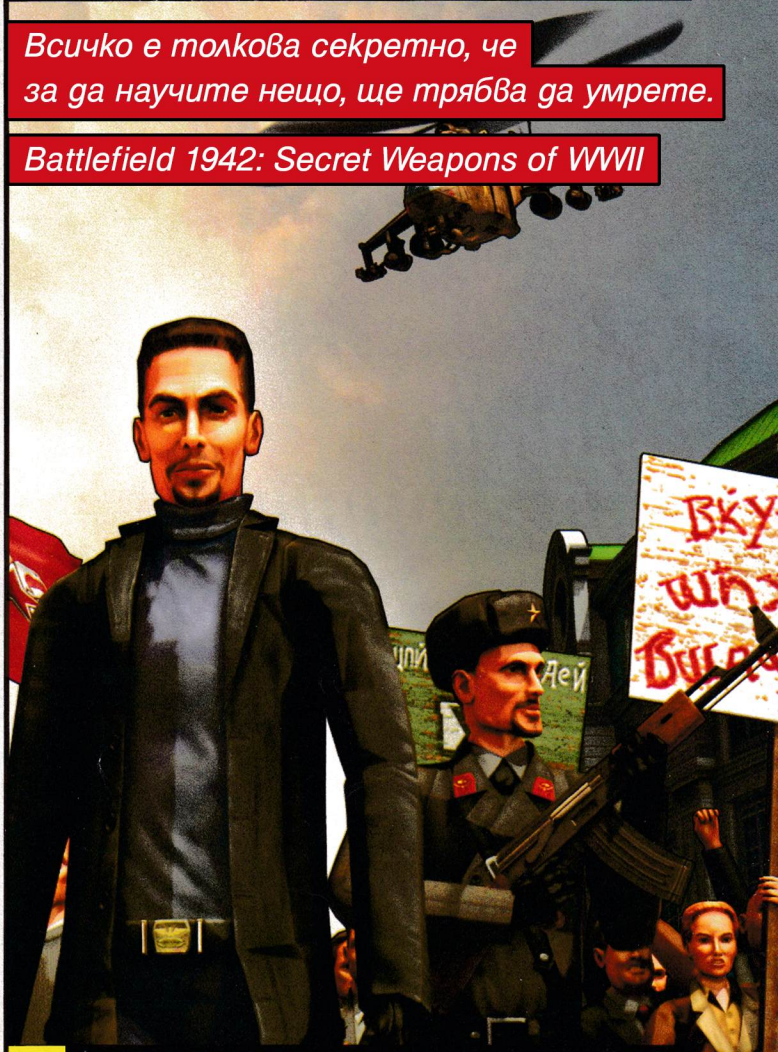
Геймкултура в книжен вариант 76

ПИСМА

pisma@pcmania.bg 78

КЛАСАЦИЯ

PC Mania Top 10 80



ЖЪЛТИ СТРАНИЦИ

CHEATS

PC Cheats 59

STRATEGY GUIDE

Tomb Raider: Angel Of Darkness 60

НОВИНИ

Mixed News 64

HARDWARE

AMD Opteron: 64-битови надежди, част 1 66
Чип карти – биометрия и още нещо 70

ИНТЕРНЕТ

Вирус сага 69

BEST FREE SOFT

Септември 2003 72

ЗАЛА НА СЛАВАТА

RockStar Games 74

преди три години

Мен ако питате, вместо тоя там кораб на корицата трябваше да има една озъбена червена глава. Не оспорвам достойнствата на Homeworld: Cataclysm за любителите на жанра, но точно преди три години излезе третият епизод на скандалния, незабравим и зарибяващ Carmageddon. За да не я изпозабранят, създателите на играта махнаха от основните версии възможността да мачкаш хора, което си беше чиста подигравка. Blood patch-ът, който оправяше работата, се появи още преди самата игра и злият компютърен гений с неподражаема лекота изигра пазителите на добрите нрави в обществото.

Насилието на екрана е нещо, което, разбира се, нито започва, нито свършва с Max Damage, нито въобще с компютърните игри. Преди три десетилетия Стенли Кубрик провокира зрителите с екранизацията на "Портокал с часовников механизъм" – филм за криминалния бум в обществото (в него още лекуват насилието с принудително гледане на филми с насилие). Може би първия подобен скандал предизвикват кадрите с прерязаното око в "Адналуското куче" на Луис Бунюел от трийсетте години на миналия век. Фройд е ужасѐн след прожекцията, а Бунюел иронично коментира: "Бихте ли отишли при психолог, който се плаши от филм". Точно там е ключът от бараката. Насилието е от другата страна на екрана. Където му е и мястото.

Петър Табов

EDITORIAL

ИГРИ ЛИ ИГРАЕШ

ИЛИ С PC-ТО СИ ИГРАЕШ?

ЧАСТ 2

Случайно попаднах в една от многото апартаментни фирми за компютри. Освен стандартните чаркове със съмнителен произход, които се търкаляха навсякъде, където може да се постави предмет, на един рафт бяха кацнали и две на пръв поглед много странни устройства, не по-големи от тостер, синьо-лилави на цвят и с удивително приятен дизайн. Казваха се Sun Ray 1 и бяха терминали – компютри без собствена операционна система и харддиск, но с всички останали нужни портове и възможност за контрол по LAN. За миг изтръпнах при мисълта колко би било добре да си купя две такива и да ги свържа към домашното PC, което ползвах, предимно за да си пиша материалите. Беше най-якото на времето и още тогава стана обект на набези от страна на мили съквартиранти, гости и близка рода. Интернет, мамка му, всички го искат. Беше ми писнало вече от разместени от някого папки и скапани от безхаберие приложения и тогава се замислих всъщност какво ми трябва, за да сглобя компютър, който да бъде ползван с единствена цел – щъкане в мрежата.

След което хванах и сметнах подобни конфигурации за компютри с единствено предназначение – PC за пускане на филми, PC за програмиране, PC за MP3-ки и аудиодискове, PC с камера и какви ли не още. Всяко от тях се оказваше много по-евтино, отколкото очаквах, тъй като в конфигурацията наблягах именно на онази част, която бе водеща.

Чувствах се като да съм открил нов начин да търкаляш колелото, който обаче ми се струваше оригинален само докато не разгледах случайно захвърления на масата дебел каталог за техника, който някой бе забравил преди месец след безпаметен купон. В него с ужас открих всичките си идеи реализирани, произведени, на всичкото отгоре - по-евтини. Например една копирна машина, на външен вид доста обемна, се оказа и принтер, и факс, но работеше като такава много по-лошо, отколкото за преснимане. Друга "добра оферта" – доста евтин фотоапарат, който пускаше и mp3-ки, бе похвален с големи букви, но след кратко разследване открих изказвания в Интернет, в които буквално ме съветваха да не го купувам, защото нито свири добре, нито прави хубави снимки. Много-в-едно устройствата се появяваха през няколко страници, всичките звучаха чудесно, но страдаха от основен проблем – можеха да правят едно-единствено нещо в даден момент.

Изводът беше много прост – ако исках да имам качествен плейър или фотоапарат и едновременно с това да мога както да снимам, така и да слушам музика, то просто трябваше да си купя апарат и плейър. Колкото повече функции ми предлагаше дадено устройство, толкова по-малко имах шанс да си оправдая покупката като ги оползотворя или съм доволен от тях.

Решението на проблема със собствения ми компютър бе ясно – или си купуваме правилните устройства и ги ползваме за каквото са направени без да се притесняваме дали ще се справят, или си правим график за ползване на PC-то. Първото бе по-приемливо и като стойност, и като гаранция за спокойствие и качество. Вземи лист, химикал и няколко ценови листи и провери на своя глава ако не вярваш.

Георги Пенков

ЕЛАТЕ В СВЕТА НА КОМПЮТРИТЕ!

100 ЧАСА FREE INTERNET

hi-tech center

D&G Hi-Tech Center
Варна, бул."8-ми Приморски полк"
ул."д-р Басанович"6
тел.:304 240; 304 242
www.dandg-bg.com

ПРИ ПОКУПКА НА КОМПЮТЪРНА ИГРА ОТ МАГАЗИНИ D&G ПОЛУЧАВАТЕ ДО 100 ЧАСА БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

Max Payne 2 на 15 октомври!

През изминалия месец за Take-Two Interactive се случиха две неща – бяха отчетени приходите за миналата фискална година и беше обявена датата за излизане на отдавна очаквания нов Max Payne. PC версията на Max Payne 2: The Fall of Max Payne трябва да види бял свят на 15 октомври, а версиите на играта за Playstation2 и Xbox трябва да се появят в началото на 2004 година. Оставащото време определено е малко :).

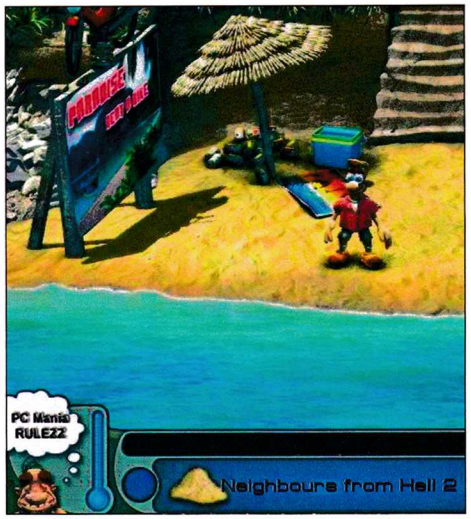
Подробности около Delta Force – BHD: Team Sabre

След като дълго време Novalogic не съобщаваха името на разработчика на експанжъна на култовия военен екшън Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre, този месец те разбулиха мистерията. Това са Ritual Entertainment, известни с игрите си Star Trek Elite Force II, Sin, Heavy Metal FAKK 2 и работещи над Counter-Strike: Condition Zero. В addon-а се очаква да има две нови сингълплейър кампании – едната е джунглите на Колумбия, където вашата цел ще бъде намирането и елиминирането на местни наркобосове, а другата край Иран, където ще трябва да се изправите срещу местни влиятелни терористични фракции. В Team Sabre ще има над тридесет нови мултиплейър карти и множество допълнителни

екстри за мрежовия режим на игра. Ако всичко по разработката върви добре, ще можем да видим този обещаващ експанжън през март 2004 година.

Нов Neighbours from Hell много скоро

Bigben Interactive обявиха, че именно те ще се наемат с разпространението на Neighbours from Hell 2 – продължението на забавната комедийна шоу-игра на JoWooD. Тя се очаква да излезе следващия месец. Във втората серия, както и преди, ще поемете контрол над Уди, а вашата цел ще е да тормозите съседа си. Вакансията на човека, живеещ до вас, ще трябва да бъде превърната в истински кошмар, а Уди определено е наясно как се прави това.



Ще има Warlords Battlecry III

Оказа се, че фирмата, сдобила се с правата за разпространение на новата част на реалновремевата стратегия с елементи на RPG, Warlords Battlecry III, се нарича Enlight. Играта се разработва отново от Infinite Interactive, които обещават доста новости. Очаква се в третата част да има много нови класове герои, допълнителни магически сфери, още раси и терени. Най-интересното обаче е, че Warlords Battlecry III ще използва нова и невиждана досега система за развитие на героите. Играта се очаква да излезе най-рано през второто тримесечие на 2004 година.

Работи се върху Runaway 2

Немските разпространители от DTP обявиха, че вече официално се разработва втора част за наскоро излезлия куест Runaway: A Road Adventure. За съжаление за момента не е ясен нито сюжетът, нито евентуалните промени в геймплея, но в най-скоро време очаквайте подробности. Засега се знае единствено, че играта трябва да се появи на пазара до края на 2004 година.

Измислиха и The Sims: Double Deluxe

Electronic Arts са яхат усърдно вълната на хиперкомерса с решението да експлоатират Sims темата до пълното ѝ изчерпване. Този месец те обявиха пускането на The Sims Double Deluxe. Това не е нищо друго, освен турбокомерсиален пакет, включващ в себе си оригиналния The Sims и двата експанжъна Livin' Large и House Party. Той трябва да се появи на пазара през септември тази година.

Celtic Kings: The Punic Wars

В началото на септември българската компания Haemimont Games анонсира своя най-нов проект – Celtic Kings: The Punic Wars. Това е експанжън на появилата се през миналата есен реалновремева стратегия с елементи на адвенчър. В нея са включени две нови раси, както и две нови кампании. Играта е standalone, което означава, че няма да ви е необходимо копие на Celitc Kings, за да я играете. Една от главните разлики с предшественика са добавените две нови фракции – картагенци и иберийци. Всяка от тях има своите специфични бойни единици плюс тактически преимущества и недостатъци.

Подобренията в геймплея засягат преди всичко динамиката на игра. Според Габриел Добрев преди са били необходими час, час и половина за изиграването на една мисия. Сега би трябвало да са достатъчни около 40 минути, като не става въпрос за премахване на елементи, а за преформулиране на стратегическия модел и форсиране на някои тактически решения. В графично отношение играта е поосвежена с нови спрайтове, макар и енджинът да си е същият.

Celtic Kings: Punic Wars изглежда обещаващо добре и интригуващо интересна. Очаквайте подробен преглед в най-скоро време.

ABOUT THE GAME

Vivendi спират The Lord of the Rings: The Treason of Isengard

От Vivendi Universal Games съобщиха, че имайки предвид процеса на развитие на тяхната проектоигра The Lord of the Rings: The Treason of Isengard, ще е по-добре да преустановят работата по нея. Екшън-приключенската геймка, създавана въз основа на романа на Дж.Р.Р. Толкин "Властелинът на пръстените", трябваше да излезе до края на тази година. Въпреки това според разпространителите играта се е оформяла по начин, който едва ли щял да очарова феновете на Толкин. Имайки предвид предишния опит на Vivendi в света на Толкин, завършил неуспешно със заглавието Fellowship of the Ring и неговото не много убедително представяне на пазара, май решението им е правилно.

Dred vs. Death – по-късно

Този месец от Rebellion съобщиха, че техният бъдещ триизмерен шутър Judge Dredd: Dredd vs. Death ще види бял свят със закъснение. Това важи само за версиите за PC, PS2 и Xbox, които до момента бяха обявени за началото на октомври. Причините за този ход засега не са обявени, а новата дата все още не е известна. Въпреки това в най-скоро време тези неясноти трябва да се изяснят. Единствено датата за GameCube остана непроменена – 21 ноември. Вероятно тогава ще видим и всички други версии накуп. Dredd vs. Death е триизмерен шутър, който ще ни постави под кожата на легендарния комиксов "уличен" съдия, който залавя престъпниците и ги осъжда на място по бързата процедура.

Информация около World of WarCraft

Този месец Blizzard споделиха няколко нови неща, които смятат да включат в своята бъдеща масова мултиплейър онлайн ролева игра World of WarCraft. Стана ясно, че освен досега известните раси хора, орки и нощни елфи, те ще присъстват и три допълнителни: немъртви, гноми и тролове. В World of WarCraft ще можем да видим и три нови класове герои – паладин, свещеник и мошеник. От Blizzard обещават, че през следващите няколко месеца ще разкрият още подробности около бъдещата им, спрягана за потенциално хитова, игра.

BloodRayne се качва на големия екран

Majesco обявиха, че този месец са сключили договор, според който екшън-приключенската хорър игра Blood Rayne трябва в скоро време да се появи и в кино вариант! Правата на Кървавата Райна :) са продадени на продуцентите от Boll KG, които имат опит с филмовата адаптация на хорър игри – техни са заслугите за филмите по Alone in the Dark и House of the Dead. Бюджетът на планирания филм се очаква да възлезе на около тридесет милиона долара, а снимките по него трябва да започнат по през 2004 година.

BRAND NEW

Мистериите на Phase: Exodus

Russobit-M оповестиха, че вече са започнали работа по нова научно-фантастична реалновремева стратегия с елементи на RPG. Тя ще се казва Phase: Exodus и се разработва гейм-студиото Horns & Hoofs. Действието в новото руско творение ще се развива в близкото бъдеще в Западен Сибир край езерото Байкал. Вследствие на мощен катаклизъм на планетата ни са останали много малко живи същества, а малцината оцелели тепърва ще се сблъскат с най-големите си страхове... Какво точно ще се случи, ще разберем чак през 2005 година, когато Phase: Exodus се очаква да излезе.

Анонс на In Memoriam

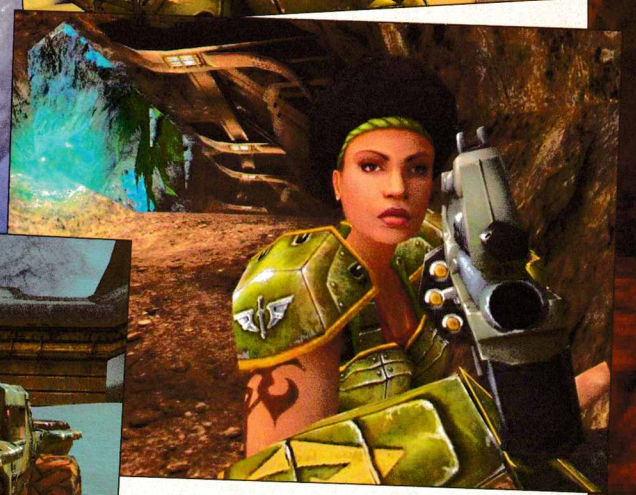
Lexis Numerique твърдят, че вече доста време се трудят над In Memoriam – едно странно и новаторско заглавие. Жанрът му най-добре може да бъде описан като трилър, защото той съчетава в едно интерактивност, кино, игри и интернет. В In Memoriam ще трябва да се заемете със сложен случай, свързан с безследно изчезнал журналист, а разследването ви ще достигне до места, като Париж, Истанбул и т.н. Интерес представляват и възможностите за правене на проучвания в мрежата, контактите с други играчи, чрез електронната поща и прочие. In Memoriam ще се разпространява от Ubi Soft и се очаква да излезе през следващия един месец за PC и Mac.

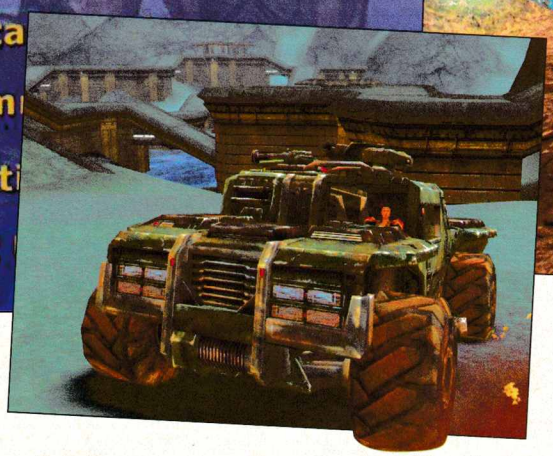
ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Half-Life 2	Vivendi
XIII	Ubi Soft
FIFA Soccer 2004	EA Sports
NHL 2004	EA Sports
NBA Live 2004	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA Sports
Breed	CDV
Sinbad: Legend of the Seven Seas	Atari
Airport Tycoon III	Vivendi Universal
Empires: Dawn of the Modern World	Activision
Ryzom	Wanadoo
Freedom Fighters	Electronic Arts
Apocalyptica	Konami
Space Colony	Take 2
In Memoriam	Ubi Soft

Това са дати, обявени от фирмите – разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

Следващата нереална крачка в еволюцията на мултиплейър стрелялките, модел 2004!





Останахте ли доволни от Unreal Tournament 2003 и от кръвопролитните сражения, която тя направо запокити в лицето ви? Да? Това е напълно естествено. И как няма да сте. Та нали става въпрос за продължението на една от най-култовите игри във FPS-жанра, които дадоха началото на същинска нереална мултиплейър мания. И въпреки че UT2003 е умопомрачително красива, тя все пак е далеч от съвършенството. Поради тази причина към нас с главозамайваща скорост лети модел 2004 на тази стрелялка, чиято цел е да запълни всички пропуски и недостатъци в своя предшественик и да ни предостави едно от най-добрите мултиплейър преживявания до момента.

Какво старо и какво ново из арената?

За добро или за лошо, UT2004 ще използва същия енджин, който видяхме и в модел 2003. Той обаче ще бъде леко модифициран и вече ще поддържа софтуерно рендване. На практика бъдещата игра на Digital Extremes ще съдържа всички геймплей екстри и нововъведения на своя предшественик. Така че, ако случайно сте проспали в зимен сън края на миналата година, не страдайте. Защото всичко старо ще ви бъде поднесено на тепсия. То обаче ще бъде гарнирано с адски много нови екстри. И, вярвайте ми, верните фенове на UT2003 до един ще останат адски доволни от подобренията и нововъведенията в UT2004.

FPS	
издател	Digital Extremes / Atari / Epic Games
сайт	www.unrealtournament2004.com
излиза	21 ноември 2003
платформа	PC

Повечето стари оръжия са все още тук. Например Lightning Gun, Assault Rifle (вече може я да носите и в лявата, и в дясната ръка едновременно), Translocator Goo Gun, Flak Cannon, Shield Gun, Shock Rifle и др. Но освен тях ще видим и поне още пет нови футуристични и доста любопитни като дизайн пуцала. Например Spider Mines, които ще преследват безжалостно целта си (не и без вашата пряка намеса, естествено) докато откъснат неговата нещастна кратуна. Или стандартен снайпер. Той обаче не е чак такова предимство, за каквото го мислите, тъй като след всеки негов изстрел ще се появява пушек, който закрива видимостта ви за известно време. Освен това, разбира се, има и малък период на забавяне между отделните изстрели. Sticky Grenade Gun е също доста любопитен като замисъл. Чрез него ще може да "залепвате" гранати за всякакви неща и да ги детонирате, когато пожелаете – идеално средство за залагане на капани и засади.

Но без каквато и да е капчица съмнение трябва да ви кажа също, че безспорно най-интересното нововъведение в геймплея на UT2004 са

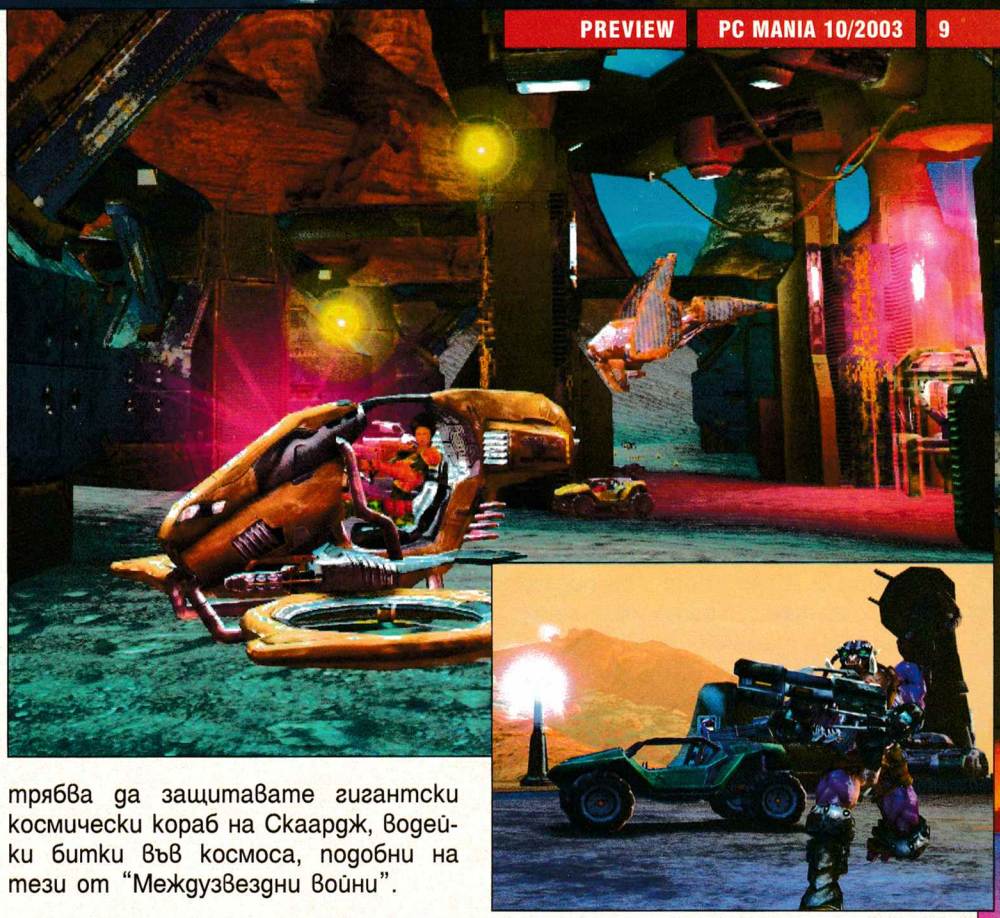
превозните средства

които по една или друга причина отсъстваха в миналата част. Но сега те са тук, готови да внесат огромна доза разнообразие в геймплея на играта. Ще видим както обикновените земни механизирани, така и летящи бойни машини, които можете да управлявате. UT2004 ще предложи огромни, масивни и тежко въоръжени танкоподобни возила. Ще има и мотори на въздушна възглавница, които могат буквално да подскачат във въздуха или да се прилепват плътно към земята. Ще имате възможност да покарате и бъгита, които с едно натискане на бутона ще се завъртат на 180 градуса и т.н., и т.н. В небето пък ще се сблъскаме с хиперфутуристични изтребители, бомбардировачи и прочие. Изобщо май наблюдаваме едно леко залитане в посока Battlefield 1942, но в sci-fi вариант.

Вярно е също, че тези превозни средства са по-силни, по-издръжливи и по-ефективни от редовия пехотинец. Но не се вайкайте. Те няма да попречат на баланса на играта, тъй като разработчиците са създали и

множество начини за тяхното контриране. Един такъв например е новото оръжие наречено AVRL (Anti Vehicle Rocket Launcher). То прихваща своята цел и изстрелва мощни ракети, които са идеални за унищожаването на почти всяко превозно средство, което не се движи твърде бързо. Освен това бойните машини са замислени така, че да дадат достатъчно време на всеки по-бърз и сръчен геймър да се изплъзне от техните изстрели.

Друга екстра в геймплея на UT2004 са т.нар оръдейни кули, които могат да се контролират лично от играчите. Те са неподвижни и представляват отличен защитен механизъм. Но, естествено, ще притежават и някои слабости, които да ви попречат да се окопаете твърде дълбоко на огневия рубеж.



Onslaught и Assault

Onslaught е другото голямо допълнение в UT2004. Това е един чисто нов режим на игра, в който ще вземат дейно участие и превозните средства. Действието на картите, пригодени за него, се развива на огромни и открити пространства. Всеки екип е снабден със свой собствен набор от земни и летящи машини. Целта в този режим на игра е да унищожите вражеското енергийно ядро, което е скрито в неговата собствена база. То обаче не се влияе от каквито и да било оръжия. За се справите с него, ще трябва да установите контрол над едни малки възлови точки, наречени node (които могат да се унищожават и построяват наново) и да ги свържете с вашето и противниковото енергийно ядро.

Assault пък е добрият стар режим, който видяхме в първия Unreal Tournament. Той не успя да се вреди за UT2003, но за сметка на това се завръща с гръм и трясък в UT2004. В него участват два екипа – единият от тях трябва да атакува, а другият – да защитава предварително определени цели. Интересно е да се отбележи, че идеята на една от картите, предназначена за този режим на игра, е следната: с помощта на няколко космически изтребителя ще трябва да защитавате гигантски космически кораб на Скаардж, водейки битки във космоса, подобни на тези от "Междузвездни войни".

Кога?

Това е изначалният въпрос. Въпросът на всички въпроси, който обаче за щастие вече има и своя отговор. UT2004 ще бъде готова съвсем скоро и ще се гарира по рафтовете на всички специализирани магазини (и улични сергии :)) на 21 ноември тази година – таман за коледния шопинг тур. Освен всичко гореспоменато играта ще се появи на бял свят в комплект с адски много карти (в сравнение с UT2003), двадесет от които са предназначени изцяло за двата допълнителни режима на игра. Очакват ни и още някои дребнички екстри в геймплея като уникален crosshair за всяко едно оръжие, подобрена координация и по-смислено движение на ботовете. Ще има и преработен из основи потребителски интерфейс, който ще улесни всички модмейкъри, както и поддръжка на гласов чат на живо, благодарение на който геймърите ще комуникират със своите съекипници чрез обикновени микрофони. UT 2004 ще съдържа двата безплатни бонус пакета, издадени през годината от Epic Games и Digital Extremes, както и ще добави множество позабравени класически персонажи като Некрис и Ксан Криегор например. Как ви звучи това? Предполагам, че всичко е достатъчно примамливо и за най-придирчивия геймър.

За финал ще ви кажа, че всяка карта или мод, направени за UT2003, ще бъдат напълно съвместим с UT2004. Притежателите на бъдещата игра с моделна спецификация '2004' ще могат да се присъединяват безпроблемно и към игри на сървърите на UT2003. Така че всякакви допълнителни думи са излишни. Очевидното си е очевидно. UT2004 се очертава като потенциален мегахит сред мултиплейър шутърите. А дали това е наистина така, ще разберем съвсем скоро. И да не забравяме, че Half-Life 2 и Quake 3 също вече чукат на вратата...

Владимир Тодоров

GAMES X extreme
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"- ПЛОВДИВ
www.x3m-games.net
AMD Athlon XP 2000+, DDR 256MB, GeForce4 MX440
19" MAG, Logitech KBD&Mouse
60 КОМПЮТЪРА
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев"33
ОПТИЧНА ВРЪЗКА ДО CITY-LAN И HEADOFF
ТАЛОН валиден до 30.12.2003
ПЛАТИ 1 ЧАС
ИГРАЙ 2 ЧАСА
КОМПЮТЪРЕН КЛУБ "ЕКСТРИЙМ"
Пловдив, ул."ген.Д.Николаев"33

BYE-BYE, ECTS?

Запада ли доскоро най-голямото европейско изложение за компютърни игри?

Миг преди да изляза от станция на лондонското метро и да се озова лице в лице с експо-центъра на "Ърлс Корт" се сетих, че от първото ми посещение на ECTS са минали цели четири години. Четири години са адски много време, но още щом влязох в самата зала, ми се стори, че от последното изложение в "Олимпия Хол" ме дели поне едно десетилетие. ECTS изглеждаше коренно различно по времето на последното си "издание" в добрата стара "Олимпия". Как точно? Да речем, като... най-голямото европейско изложение за компютърни и видеоигри! Гледката, която ме посрещна тази година в "Ърлс Корт", би подхождала повече на... абе, знам ли, на нещо, което няма много общо с най-вълнуващия и най-динамично развиващ се сектор на развлекателната индустрия в момента. Не че нещата изглеждаха чак толкова "ефтинджос", съвсем не.

Всъщност срещу централния вход се мъдреше

мини прожекционния салон на Half-Life 2

който дори изглеждаше малко по-добре от този на E3. Едно добро начало, би си помислил човек. И все пак нещо липсваше, нещо жизненоважно – ентусиазмът на посетителите! Там, където на E3 се беше проточила една наистина колосална опашка от търпеливо чакащи ентусиасти, сега имаше просто не повече от двадесетина души с безразлични изражения. Причината? Елементарно, Фриймън – демото на Half-Life 2 вече отдавна е "old news"! Можете да го изгледате по дисковете на списанията, да си го дръпнете от интернет (в няколко варианта!) и прочее, и прочее. Вероятно и най-задръстените фенове на HL2 са изгледали това (иначе сензационно по времето на E3) демо вече стотина пъти!

Какъв беше смисълът тогава да го има и на ECTS? Ами нали все с нещо трябваше да се запълни залата на "Ърлс Корт", при условие че от нея осезаемо липсваха издатели като Activision и Take 2 да речем. Да не говорим, че други сериозни имена в геймбизнеса като Acclaim, THQ и Midway бяха дошли, по-скоро за да се видят с европейските си дистрибутори. Може би една от най-интересните гледки на шоуто беше щандът на Relic (създатели на Homeworld и Strange Creatures) с размерите на голяма "славейковска" сергия. Хората от Relic бяха дошли, просто за да набират нови хора за работа в студиото си. Въобще тенденцията ECTS да губи бавно, но сигурно, смисъла си беше повече от осезаема и тази година. Аз лично не бих се учудил ни най-малко, ако тазгодишното издание на авторитетното в миналото лондонско изложение се окаже... последно.

Добре де, сигурно след толкова лоши новини вече се чудите защо въобще съм се захванал да пиша статия за ECTS. Имаше ли всъщност какво да се види тази година в Лондон, или не? Отговорът е – принципно да, макар и малко. Сред всеобщата липса на ентусиазъм, както от страна на посетителите, така и от страна на хората

от гейминдустрията, още по-отчетливо изпъкваха щандовете на броящите се на пръстите на едната ми ръка издатели, които все пак бяха решили да уважат ECTS по един подобаващ начин. Един измежду тях беше моят безспорен фаворит и това е Ubi Soft. Може би тук му е мястото да изразя бурните си адмирации към начина, по който през последните две години този френски издател прави крачка след крачка в правилната посока. Като начало Ubi Soft отварят нови студия къде ли не, но винаги с нужната далновидност и здрав разум. Нека вземем например тяхното студио в Монреал, което вече направи своя първи мултиформатен мегахит, в какъвто безспорно се превърна Splinter Cell. Впрочем, ако все още не сте разбрали, същите тия момчета и момичета работят в момента както по второто издание на Splinter Cell, така и по

новия Prince of Persia: The Sands of Time

Колкото до Splinter Cell: Pandora Tomorrow, уви, на ECTS нямаше играема версия. За нещо подобно, разбира се, е още твърде рано, но човек може поне да си помечтае, нали така? За сметка на това Prince of Persia: The

Sands of Time си беше там абсолютно "playable", макар и само за PlayStation2. Побързах да попитам дали PC версията ще закъснее, но от екипа на Ubi ме успокоиха, че играта трябва да се появи едновременно във всички планирани формати, при това още тази Коледа. Следва важно предупреждение към PC геймърите – в никакъв случай не правете грешката да пренебрегнете Prince of Persia: The Sands of Time! Това е без съмнение най-многообещаващият action-adventure, който съм мяркал от години насам. Странно наистина, Prince of Persia 3D беше адски близък като визия до предишните, култови издания от поредицата, но като атмосфера нямаше нищо общо със своите именити предшественици.

При Prince of Persia: The Sands of Time нещата като че ли стоят точно по обратния начин. Визията на новата игра е абсолютно различна и в много отношения дори уникална, но в същото време атмосферата на Sands of Time е точно копие на магията, наречена "Prince of Persia". Всичко това е подплатено и с куп невероятно гениални хрумвания на ниво геймплей, като например възможността да върнете времето назад, за да поправите някоя смъртоносна за вашия герой грешка.

С това

добрите новини от лагера на Ubi Soft

далеч не се изчерпват. Ще подмина "на бегом" шутъра от първо лице XIII, тъй като предполагам вече сте изиграли излязлото наскоро демо. За сметка на това не мога да не кажа няколко думи за друг FPS – Far Cry. Ако вече сте се пляскали по челото при вида на скрийншотове от играта, чудейки се дали те не са допълнително "разкрасявани", ще ви кажа, че на живо Far Cry изглежда дори още по-впечатляващо. Графичният енджин на тази игра е просто невероятен! Не съм виждал до момента толкова детайлни нива на открито, такива убийствено реалистични водни повърхности, такива специални ефекти и бог знае какво още. Не стига това, ами и от геймплея на Far Cry на ECTS бяха показани някои доста интригуващи елементи, като например възможността да се придвижвате с помощта на... делтапланер! Според мен това ново заглавие на Ubi като нищо може да се превърне в един от скритите фаворити за титлата "игра на годината" на не едно и две специализирани издания.

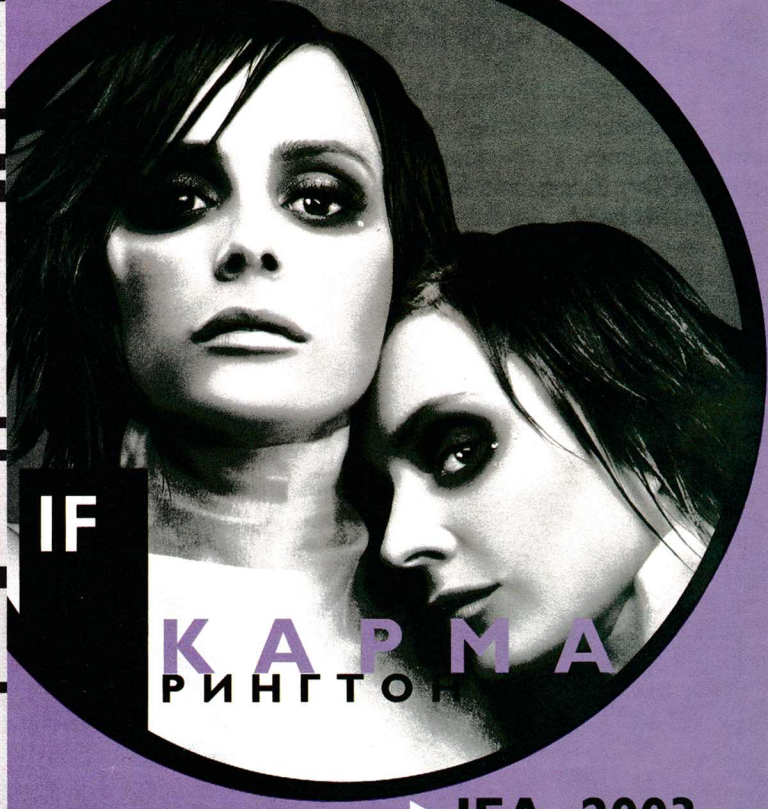
Все още не съм приключил с Ubi Soft. Добри новини за феновете на добрия стар куест! Новото издание от сагата Myst, кръстено Uru: Ages of Myst, също дава всички признаци за потенциално събитие в света на компютърните игри. За пръв път игра от култовата поредица е изпипана изцяло в 3D, при това в детайли, на които не един и два съвременни екшън-адвенчъра могат само да завиждат. Гледната точка този път е от трето лице, а геймплеят на Uru отново е лишен от каквото и да е насилие. Вместо това акцентът е поставен изцяло върху логическите загадки, свободното изследване на света и алтернативните развития на историята. Говори се сериозно и за online елементи в Uru, като вероятно ще става въпрос за своеобразен cooperative режим.

Интересно ми беше също да хвърля един поглед и на редактора за персонажи, в който можете в RPG стил сами да създадете своя герой в играта като изберете неговия пол и външност. Myst ветераните едва ли ще посрещнат равнодушно мисълта, че авторите на Uru са включили в играта ключови "локации" от предишните издания на поредицата, из които играещият за пръв път ще може да се разходи... наистина. На живо нова-

www.hicomm.bg > брой 28 > септември 2003 > 4.99 лв.

HiComm

списание за нови технологии и комуникации



IF

КАРМА

РИНГТОН

> IFA 2003

КАК ДА ИЗБЕРЕМ > LCD > ЦИФРОВ ФОТОАПАРАТ

> ЧИП ТУНИНГ

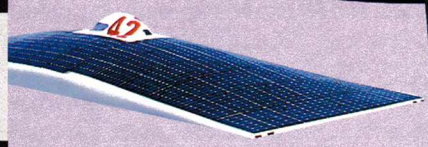
HI-END > КИБЕР РЪЦЕ > SETI@HOME

DIGITAL ART > ГРАЖДАНИНЪТ РОБО

> JAVA ИГРИ ЗА NOKIA

GSM ТЕСТ > NOKIA 3300 > SAMSUNG X400 > SIEMENS M55

> СЛЪНЧЕВИ АВТОМОБИЛИ



АЗИЯ hi-tech

ИГРАЙ И СПЕЧЕЛИ PANASONIC GD68

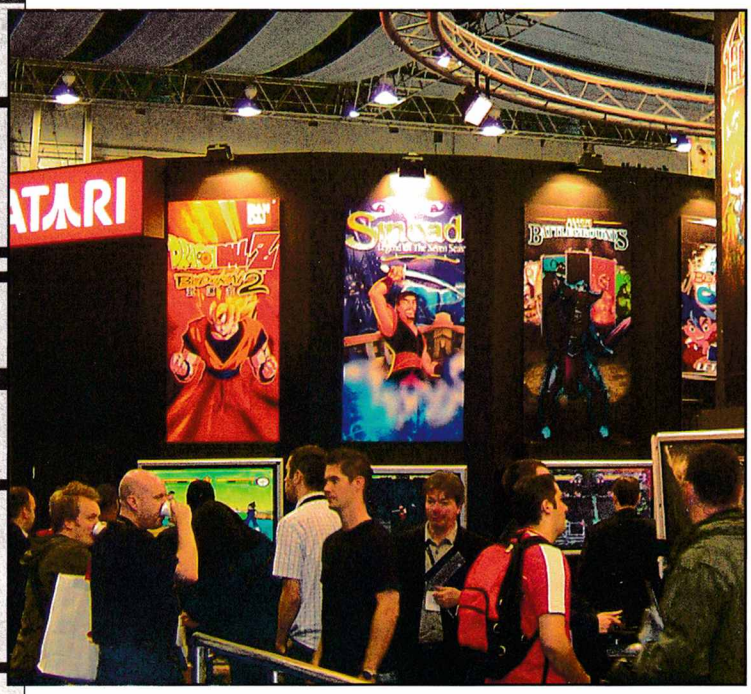
та игра изглежда невероятно красиво като детайлите ѝ не отстъпват по нищо на пререндваните "тапети" на Myst и Riven. Дали всичко това не означава "прераждане от света на мрака" за куест игрите? Защо не...

От щанда на Ubi Soft краката сами ме отведоха до

мини-крепостта на Atari

както вероятно вече сте разбрали, че се казват Infogrames. Причината? Unreal Tournament 2004, разбира се! От играемото демо на UT2004, уви, беше трудно да се направят някакви задълбочени изводи. Да, играта изглежда умопомрачително, но едва ли някой е очаквал друго. Единственото ниво, на което ентусиастите можеха да изпробват новото издание, беше почти изцяло на открито, но това също не е някаква новост за поредицата.

Всъщност новост все пак имаше и тя се казваше "превозни средства". Дали заради небивалия успех на Halo или пък заради нарастващата популярност на Battlefield 1942, момчетата от Epic явно са решили да влязат в крак с новата FPS мода. Това обаче отново ги поставя в ролята на догонващи. Според мен новият UT трябва да покаже нещо далеч по-впечатляващо, ако не



иска да последва печалната съдба на своето предходно издание. Останалата част от щанда на Atari беше завзета от конзолни заглавия, от които само едно си струва да бъде споменато – Driver 3. Уви, играемо демо на новия Driver нямаше и всички трябваше да се задоволят с кратък трейлър, който намеква за ново ниво на детайлност и... нищо повече! Все още не е съвсем ясно дали играта ще се появи и в PC формат. Мен ако питате, ако тревожният спад в продажбите на Atari се запази като тенденция (а аз не виждам какво би могло да промени нещата там), френският издател просто ще бъде принуден да издаде Driver 3 и за PC. Всъщност не знам дали това е точно "добра новина".

Другите

След като приключих с Ubi и Atari, ми се наложи с неудоволствие да си призная, че доколкото става въпрос за PC игри, ми остава да разгледам всичко на всичко три заглавия – Apocaliptica на Konami, Ground Control 2 на Vivendi Universal и Joint Operations на Novalogic. Ето и по няколко думи за всяка от игрите. Учудващо за някои, Konami решиха да дебютират като издател на PC пазара, точно когато за никого не е тайна, че именно този формат изживява може би най-трудните си времена. Всъщност Apocaliptica е първата им игра, създадена специално за PC. Какво да кажа за нея, освен че изглежда добре, че е екшън с гледна точка от трето лице и библейски сюжет и че има приличен мултиплейър? В общи линии с това се изчерпва всичко. Геймплеят на Apocaliptica ми се стори доста еднообразен дори за аркейд ориентиран екшън.

Колкото до Ground Control 2, дело (слава богу!) на все същите шведи от Massive Entertainment, за тази игра мога да говоря само в суперлативи. Не стига че графиката ѝ демонстрира детайли, които могат да накарат авторите на C&C: Generals да позеленеят от завист, не стига че всичко това се движи с един доста приличен фреймрейт, ами и създателите на играта явно са се поучили от забележките, които отнесоха покрай първия Ground Control. Оглеждайте се и се ослушвайте на четири за новото творение на Massive, защото то очевидно има потенциала да се превърне в нещо наистина запомнящо се.

За Joint Operations – новата игра на екипа на Delta Force: Black Hawk Down, вече предполагам сте чели в предишния брой. Какво да кажа – едва ли точно това ще е "убиецът на Counter-Strike", но заглавието определено има какво да предложи. Всъщност – кой знае. "Кънтъра" и без друго се задържа твърде дълго. Съветвам феновете на екипно ориентираните шутъри от първо лице да не изпускат Joint Operations от полезрението си. От тази игра може да се очаква, ако не всичко, то поне доста.

И така, вярвате или не, PC разходката ми из ECTS просто приключи. Не знам дали вината за това беше единствено в обреченото на деградация изложение. Сякаш в PC формата се забелязва известно раздвижване, но все още е рано като че ли да се говори за масирано завръщане на компютърните игри. Поне според мен съдбата на персоналния компютър като игрална платформа зависи от три магически думи "half", "life" и "two". Ако мистър Фриймън, Гордън Фриймън, съумее да се завърне с гръм и трясък в света на електронните развлечения, то това 100% ще повлече след себе си и нов "ренесанс" за PC гейминга. Но ако пък това не се случи...

По-добре да не мислим за тази възможност, а?

Ивелин Г. Иванов

Спонсори на събитието:

тел. 02 96 31 777

www.ma3x.net

ma3x LEAGUE 2003

мястото, където се срещат истинските играчи

Стартира шампионата на Матрицата!

Записвания на адрес:
http://leagues.ma3x.net

Първа награда -
компютърна конфигурация
с процесор Intel Pentium4 - 3 GHz
на стойност 1600 USD

QUAKECON

ВСЯКА ГОДИНА ВСЕ ПО-МОЩНО ГЕЙМ ЗЕМЕТРЕСЕНИЕ

През вече доста далечната 1995-та година група ентусиасти на тема Quake Lan Party и почитатели на интернет битките, след поредното 72 часово неспане решават да се обадят на любимата си фирма производител – id Software ("...god is one of us...", както пееше глупавата, грозна и незаконна дъщеря на Ози Озбърн) и да им съобщят, че последните три дни стотината люти фенове са се смачкали от игра на Quake. Шефовете на id Software приемат това много сериозно и още следващата година (1996) решават, че трябва да се включат лично в организирането на тази проява. Намират спонсори, наемат конферентната зала в хотел La Quinta близо до главния си офис в Mesquite, Тексас и кръщават събирането QuakeCon.

Дали "Con" е съкращение от Conation, което в превод значи

"проява на воля"

Concatenate, което значи "съединение, свързване", от Concentrate ("концентрирам се") или просто произхожда от Convention ("събиране, конгрес") – никому не е ясно и до момента... На първото такова събитие присъстват около петдесет върли геймъри, чиито имена и досега са записани със златни думи в QuakeCon историята. А след новина за събитието, пусната по IRC каналите и местното радио, в La Quinta се събират над 170 човека, които цели 3 (три) дни праскат Quake на 100% аванта, срещат се със своите кумири и идоли от id, като за капак най-добрите от тях си разпределят 5000 долара! Това е жест, който фирма с легендарния статут на id Software спокойно може да си позволи!

На следващата година всичко е вече доста по-организирано, по-голямо и по-готино. Действието тече в комплекса Holiday Inn в град Plano, Тексас. В зала за 600 човека се събират около 650 ентусиасти на четиридневно парти. То е отразено от локалните телевизионни станции, вестници и списания, както и от Gamespot, PC Games, Blue's News, Shugashack, Stomped и още много они офлайн издания, посветени на игри и мултимедия. Този път официалните организатори са не само фирмата на Ромеро и Кармак, но и още един гигант в гейминдустрията – Activision. С тяхна помощ и подкрепа хепънингът протича страхотно и има огромен успех.

1998-ма за QuakeCon е

нулева година

– няма събитие, няма участници, веселба и победители... Е, тогава се създава едно интересно движение, което е наречено Bring Your Own Computer (BYOC). В превод означава "донеси собствения си компютър". :)

ИДЕИТЕ НА QUAKECON

Да срещнеш виртуални съмишленици в реалния свят
Да говориш със създателите на любимите си игри
Да се запознаеш с най-добрите от цял свят и ветераните в жанра

Организационно обаче нещата напредват. И ето че през 1999-та щатът Тексас е отново разтресен от около 1100 геймъри, над 200 журналисти и още толкова зяпачи, кибици и любопитни каубои с червени пикапи "Форд", карирани ризи, избелели дънки "Ливайс", ботуши със сечен ток и загорял от слънцето врат! Спонсорите вече са значително повече и сред тях греят имената на AMD, Apple Computer, ATI Technologies, Logitech, Linksys и Lucent Technologies. Традиционно домакини са id Software и Activision. Най-значимото в това издание са битките срещу и с пичовете, работили в id Software и Activision! Хората, присъствали на това издание, се кълнат, че по-страхотно геймсъбитие не е имало, откакто компютрите се ползват за игри. И досега из интернет страниците на големите кланове има снимки на почитатели до червеното ферари на Кармак и черното на Ромеро. Както и фотографии на фенове със самите легендарни геймдизайнери. Е, те не са спукали по два чифта гуми, докато стигнат до мястото на срещата, защото тя се провежда отново в Mesquite, щата Тексас. Този път обаче във ваканционното селище Convention Center and Hampton Inn & Suites.

Четвъртото издание на "Земетръса" отново се провежда на същото място и по същото време. Но с това свършват приликите. Спонсорите вече са два пъти повече, участниците стават над 3000, а от тях само на етажа на BYOC има над 1300 места за сядане. Това е най-голямото дотогава събиране на геймъри, техните компютри, приятели и познати. Разбира се, останалите люде наоколо са почти два пъти повече. Вече битките могат да се гледат на огромни екрани и успоредно с тях текат семинари, състезания и демонстрации на игри, които предстоят да излязат.

Като

награден фонд

следващото QuakeCon (2001) е най-силно. Тогава протича състезанието "The $50 000 NVIDIA Championship Quake III Arena 512 person 1 vs 1 tournament"! Как ви звучи 512 души да водят трирундови битки при пряка елиминация? После 256, 128, 64, 32, 16, 8, 4, 2 такива и чак тогава да се излъчи победител?!? Когато става дума за 50 000 долара – може, но иначе си е жива лудост.

Останалите събития също са на ниво – BYOC Lan-партито е от 1600 човека, семинарите и конкурсите са много повече, както и спонсорите, зяпачите, журналистите и каубоите.

Тази година за първи път се провежда и конкурс за правена кутия на PC, спонсориран от Alienware, който са производител на най-култовите като дизайн кейсове за компютри, маниашки гейм и професионални конфигурации (проверете сами на http://www.alienware.com). Журито е съставено от хората, поддържащи сайта HardOCP.com – те пък са луди на тема правене на кутии, tweak на хард и софт, овърклок и всякакви подобни хардкор-занимания. Наградата от това състезание са компютър по избор и 5000 долара.

В събитието през 2002 вече е имало два отделни турнамента. Един по Quake]I[Arena и друг по Return to Castle Wolfenstein. За първи път тази година в битките се включват международни участници, подбрани с 2-3 месечни квалификации и жестоки битки. Те заедно с местните апапи отнасят 100 000 долара като награди! Интересен е моментът, че момчетата от Русия и бившия соцлагер отнасят над половината от тези вечно зелени парчета хартия с американски президенти върху тях.

Както може да се сетите, покрай тези събития купонът тече нон стоп 5 дни, има всички екстри от предишните години с подобрения и това цялото е било подкрепяно и от рок-банди! Тази година има и друга радост за очите на геймбратството – фирмите, които са спонсори или просто са там, започват да правят представяния на хардуер и софтуер за първи път. Показват се най-нови модели аудио и видео карти, дъна и памети и както всеки се е досетил вече – и игри...

Тазгодишното QuakeCon

протече в периода 14-17 август в хотел Adam Mark в Dallas, щата Texas. Присъстващите геймъри наброяват над 5000, а на етажа на BYOC са се подвизавали около 2000 и още поне 500, които не са успели са се регистрират за места! Турнирите са по Quake]I[Arena, Return To Castle Wolfenstein и Return To Castle Wolfenstein: Enemy Territory. Наградите са от 125 000 долара, последната версия на GeForceFX за всеки, сигнал до финалните рундове, както и лаптоп HP, обзаведен с мобилната версия на GeForceFX, но само за победителите в Quake]I[Arena. Освен тези веселби всеки присъстващ е можел да посети гиганските площи на nVidia, Aerocool, AMD, Abit, Linksys и VIA, където да се запознае с техните новости, които ще достигнат до нашата родна държава след поне година. Заслужава си да се споменат представянията на 64-битовия Athlon и на новите модификации на GeForceFX.

На втория ден посетителите и геймърите са можели да се запознаят с Call Of Duty. Това е новата игра на Activision, посветена на Втората световна война. Разработена от Infinity Ward в сътрудничество с хората, правили Medal of Honor: Allied Assault. Call Of Duty ще предложи невиждан досега реализъм и наситеност на действието, видяна през очите на редови войници и неизвестни герои от алианса, строили модерната история и поставили на колене Третия Райх. Една от новостите в играта е, че тя хваща войната в различни перспективи – може да сте американски или британски войник, както и руски солдат. С всеки от тях ще имате по 24 свързани и исторически достоверни мисии, вариращи от саботаж и разузнаване до бой от превозни средства и спасяване на заложници. Всичко това с автентични оръжия, превозни средства, на истински места и с достоверни звуци от бойното поле. Иначе казано – подобра геймка за Втората световна война вероятно не е имало досега.

Но безспорно гвоздеят на това събитие определено е дългоочакваното мултиплейър представяне на DooM]I[. Всеки, участвал в битката или гледал я на екраните извън залата, е останал потресен. "Това е играта, за която бих направил ъпгрейд" е всеобщото мнение. Няма какво много още да се каже, освен "Hail To The King, gamers". Ако не сте сигурни за какво ще иде реч в третата част, погледнете PC Mania 12/2002. А аз като подарък за следващия си рожден ден отсега искам билет до Щатите, акредитация за QuakeCon и компютър от AlienWare по мой избор!

Пеню Дачев

Halo е може би най-добрият шутър, създаван някога за относително младата майкрософтска платформа Xbox. Той е печелил десетки награди и е обявяван за игра на годината от множество западни медии. И сега, след близо две години закъснение, Halo си проправи път и до нашите дърти щайги – т.нар. персонални компютри. Какъв е крайният резултат? Дали натрупалите се върху нея годинки са й натежали и са се отразили отрицателно на нейното качество и конкурентноспособност? Или пък Halo за PC е все още тъй добра, подобно на своя Xbox събрат? Точно това предстои да видим...

HALO

COMBAT EVOLVED

Пръстите на Microsoft

Първоначално Halo бе зачената като PC и Mac игра. Но Microsoft се намесиха и оставиха своя отпечатък върху нея (без нецензурни думи, моля:-)). Компанията на Бил Гейтс успя да закупи Bungie (разработчиците на Halo) и по маркетингови причини играта се ориентира единствено за Xbox. И кой пострада от всичко това? Ние, естествено, скромните PC геймъри, които получаваме качествен продукт със закъснение от две години. Но по-добре късно, отколкото никога, ще кажат някои. И ще са прави. С порта на PC версията са се захванали Gearbox Software, тъй като Bungie са твърде заети с работата по Halo 2 (който отново се очаква да излезе единствено за Xbox през април 2004 – поне засега). Но нека не губим повече време, а да преминем по същество и да видим за какво иде реч в този тъй прочут Halo.

Humans vs. Aliens

Като всяка една прилична и себеуважаваща се научно-фантастична игра, и Halo разказва за експлоатираната до болка война между хора и извънземни. Годината е 2552-ра. Човешката раса води продължителни и изтощителни сражения със Съглашението – група извънземни раси, обединени от общ религиозен фанатизъм. Целта на последните, естествено, е изтребване до крак на всеки човешки индивид и откриване и унищожение на все още съществуващата, но силно пренаселена планета Земя.

Положението започва да излиза извън контрол. Но военното правителство успява да създаде т.нар. киборги SPARTAN-II. Това са супервойници, които демонстрират особено голяма бойна ефективност. Тяхната цел е да открият родната планета на извънземните и да я унищожат. Съглашението обаче научава за това, нанася изненадващ удар над Рийч (мястото, където SPARTAN-II са се събрали и обмислят плана) и унищожава всички супервойници. Освен един – вас. Сега войната срещу Съглашението е изцяло във вашите ръце. Време е да посритате малко извънземни задници и да откриете загадките, които Halo ще ви предложи.

Геймплей-мечта!

За геймплея на Halo могат да се редят само благи думи – многостранен, гъвкав, разнообразен и пристрастяващ. Такъв, който ви впримчва в себе си и не ви пуска до финалното ниво на играта и до последния куршум, изстрелян в противниковата тиква. Това е и една от най-силните страни на геймката. Сама по себе си тя представлява един чистокръвен научно-фантастичен шутър от първо лице.

Като супервойник и киборг едновременно, вие имате специален енергиен щит, който абсорбира голяма част от вражеската атака. Интересното при него е, че се регенерира автоматично. Просто трябва да му дадете няколко секунди (от порядъка на 5-10) и той ще се възстанови за нула време.

Друга отличителна черта на играта е, че вашият човек може да носи най-много по две оръжия наведнъж. Това, от своя страна, въобще не е лошо, тъй ви позволява да съсредоточите вниманието си върху ця-

FPS

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Gearbox Software/Microsoft Games
сайт	www.microsoft.com/games/halo
хардуер	Pentium 733 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9
платформа	PC, X-Box

Най-накрая - Halo и за PC!

лостното управление на играча и да имате пряк и бърз достъп само до тези пуцала, които искате най-много (сменяте арсенала си с едно натискане на клавиша Tap). Оръжията в Halo доста оригинални и разнообразни. Ще може да използвате както обикновени човешки пушки, пистолети и т.н., така и доста екзотични извънземни джаджи, които ще намирате край труповете на гадинките, чийто собственост са били преди да ги ликвидирате.

В Halo се забелязват и дребни елементи на стелт. Когато видите, че някой от противника ви е застанал с гръб към вас и все още не ви е забелязал, може да се промъкнете тихомълком до него и да го фраснете с приклада на оръжието по главата. Краен резултат – бърза, безболезнена и безшумна смърт.

Скачайте зад волана и газете гадинките

Много често ще ви бъде предоставяно и управлението на различни превозни средства, които са собственост на човешката цивилизация. Освен за прекосяване на дълги разстояния и достигане до иначе недостъпни точки по картата, те служат и за нанасяне на масови щети чрез своите супермощни оръжия. Дори само в едно обикновено джипче може се качите на различни места: шофьорската седалка, на съседната или на оръдието, което се намира в задната част на возилото. А какво остава за танковете или някое друго по-мощно превозно средство? Туктам ще може да отвлечете и някой и друг летящ извънземен кораб и да посеете хаос из бойните полета на Halo.

Изкуственият интелект на противниците в играта е далеч над нивото "тъпи гадиники с афинитет към масови самоубийства". Те подскачат встрани, прикриват се постоянно, действат отборно, крещят за помощ, преследват ви и правят всичко възможно, за да ви закопаят на няколко метра под земята.

Checkpoints вместо стандартен сейв

Трябва да ви кажа, че начинът на save в Halo е малко особен. Нивата са разделени на десетки checkpoint-и. Вие може да запишете (и впоследствие – да заредите) единствено през последната подобна точка, през която сте минали. Това обаче не е особено фатално, тъй като тези checkpoint-и са разположени достатъчно на гъсто.

Саундтракът е снабден с едни от най-върховните мелодии, които съм чувал някога в PC игра. Той е просто великолепен. Ще разберете какво имам предвид, веднага щом стартирате играта и се озовете в нейното основно меню. Звуковите ефекти пък са на ниво и са достатъчно разнообразни и качествени, че да не се налага да ги изключвате поради досадни дразнения на нещастния чифт уши.

PC vs Xbox

Големи различия между PC и Xbox версиите на практика няма. Halo е директен порт в почти всяко едно отношение. Сингълплейър кампанията е непокътната. За сметка на това обаче в мултиплейър (да, Halo съдържа и много яка мрежова игра с всякакви готини стандартни режими) са добавени няколко нови оръжия, карти и превозни средства. Но нищо повече.

Естествено и графиката, до известна степен, е леко оптимизирана – PC версията на Halo позволява използване на резолюции до 1600 на 1200 – нещо, от което средностатистическият геймър едва ли би могъл да се възползва. Но дори и при това положение си личи, че малко или много визията е остаряла с две години. Не ме разбирайте погрешно – тя е достатъчно добра, но определено е изглеждала далеч по-зашеметяващо (във всяко едно отношение) в края на 2001 година, когато Halo вижда бял свят за пръв път. Но и в този си вид играта е повече от прекрасна и заслужава вниманието на всеки маниак на тема 3D шутъри. Пък и добрата визия не прави играта култова (за справка – Unreal 2).

Всякакви допълнителни думи са излишни...

Владимир Тодоров

tel. 9733587 WWW.BAZATA.NET GAME CLUB
55 МАШИНИ ул."Коста Лулчев" блок 245 до пица "ТРОЛ"
TALON
ПЛАЩАШ 1 ЧАС
ПОЛЗВАШ 2 ЧАСА

Нека отново скочим на дъските!

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Ако трябва още в самото начало да ви кажа директно какво точно различава Tony Hawk's Pro Skater 4 от втората и третата част на играта в техния вариант за PC, то ще го кажа така: всички, които са верни фенове на THPS2, няма да харесат четвъртата част, а тези, които са изтърпели THPS3 и не я намират за толкова ужасяваща, ще откачат по THPS4. Според мен обаче най-новата четвърта част на култовия скейт симулатор определено отсвирва всички стари части и дава на геймърите едно наистина незабравимо преживяване.

Все пак трябва да изясня нещо – идеята на авторите за тази игра вероятно е по-различна от вашата и затова може би трябва да я разберете, за да харесате THPS4. Тя е много проста – скейт симулаторът трябва не просто да пресъздава реалистично скейт каране, а да предлага вълнуващо изживяване във всичките му разновидности. Става въпрос за всички онези неща, които прави един скейтър освен да кара скейт – обича животните, свири на китара, има звукозаписно студио и т.н. Така и добре познатите протагонисти, включени и в трите серии на THPS, имат свой собствен специфичен начин на живот, стил на каране, любими занимания и т.н. В THPS4 вие наистина ще имате възможност да се запознаете с всички специфики и малки детайлчета, които предлага

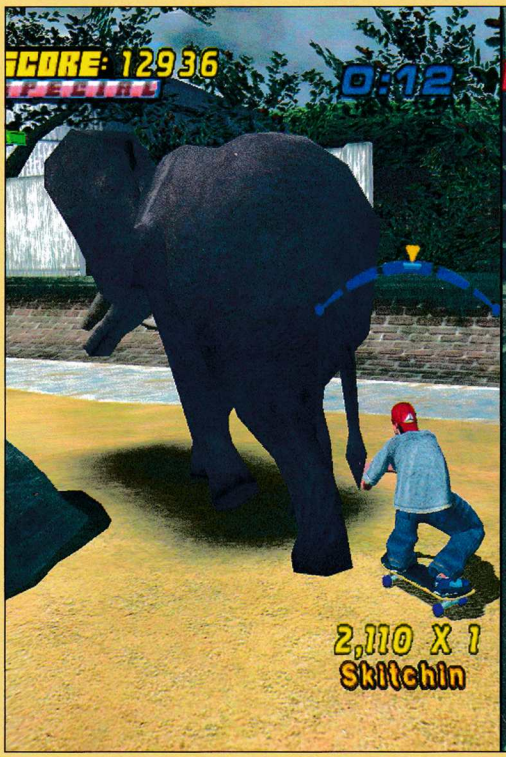
скейт лайфстайла

Естествено, поднесени в геймърски вид.

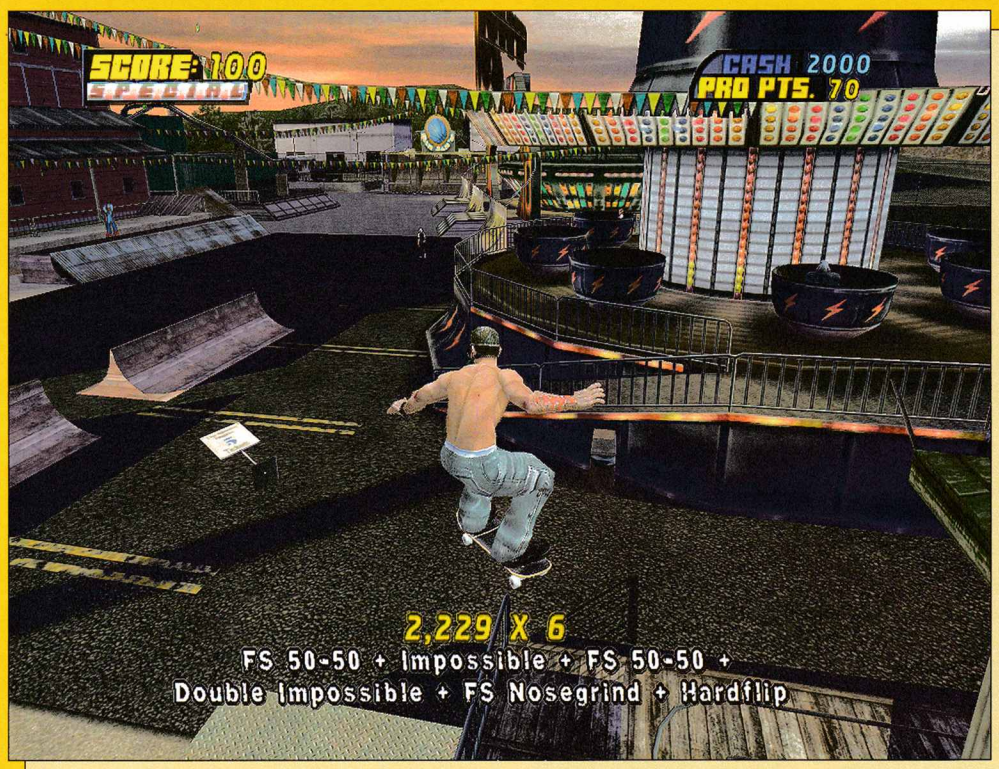
Сега смятам да ви запозная с концептуалните различия между старите игри от серията и последната част, творение на фирмата Aspyr. Най-голямата изненада в THPS4 е, че задачите, които трябва да изпълнявате, вече не се появяват отникъде, а ви биват задавани от различни хора из различните нива. Така например още на първата карта ще се срещнете с Тони Хоук, който ще ви накара да повтаряте триковете, който децата му правят на една рампа, или пък ще видите фотограф, който ще ви убеди да направите определен як трик, за да ви заснеме. На повечето нива има доста хитри, на места дори изродски хрумки – говоря

SPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Neversoft / Aspyr
сайт	www.thps4.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, X-Box, PS2



тел. 973 35 87
CLUB
ул."Коста Лулчев" блок 245



за задачи, като например тази, в която трябва да помогнете на активисти от "Грийнпийс" да спасят един слон или пък да помогнете на пандизчия да избяга от затвора Алкатраз.

Други изродски задачи са примерно състезанията, в които ще ползвате скейта си като шейничка (или бобслей) и ще трябва да се надпреварвате или срещу блейдъри, или с други скейтъри. А пък в Лондон по този начин ще трябва да изпреварите полицията. Друга гавра с органите на реда в Англия е задачата, в която трябва да съберете шапките на пет бобита. Както сами разбирате, хрумките на програмистите от Neversoft и Aspyr са нечовешки и аз лично ви гарантирам, че с THPS4 ще си прекарате страшно весело.

Основният принцип в развитието на действието е доста подобрен и според мен вече е много удобен. Трябва да изпълните определен брой задачи, за да минете на следващото ниво, а парите, които събирате из картата или получавате от различни хора из терените, можете да инвестирате във филмчета, скрити нива, дъски, кодове, скрити скейтъри и т.н.

За да превъртите THPS4, след като сте отворили всички нива, ще трябва да преодолеете определен

специфичен за всеки състезател Pro Challenge

който показва специализациите му и любимите му трикове, номера и т.н.

В THPS4 има много концептуални различия в сравнение с предишните части. Хубава хрумка на авторите е фактът, че на всяко ниво, освен случайните минувачи и различните персонажи, които ви задават задачи, ще можете да видите и разни състезатели, които също ще изискват всякакви неща от вас. Родни Мулен примерно ще ви помоли да изпълнявате

УЛ. ШИШМАН 27 – СРЕЩУ 7 СОУ / ТЕЛ: 981 23 21 / WWW.NEXTLEVEL.BG
NEXT LEVEL
INTERNET & GAME CLUB
ВИСОКОСКОРОСТЕН ИНТЕРНЕТ
50 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
КЛИМАТИК
ИГРИ
• 3D SHOOTERS
• ADVENTURES
• STRATEGY
• SPORT
• RACING
• RPG
1 ЧАС – 1 ЛЕВ
СУТРЕШНА МРЕЖА – 2 ЛЕВА
НОЩНА МРЕЖА – 4 ЛЕВА
CPU T-BIRD 1200 MHZ
512 MB RAM
GEFORCE 2 MX400 64M
17" LG FLATRON
100MB ВРЪЗКА ДО
ТАЛОН
ЗА БЕЗПЛАТЕН 1 ЧАС
ИГРИ ИЛИ ИНТЕРНЕТ
ПОЛЗВАТЕ 2 ЧАСА
ПЛАЩАТЕ 1 ЧАС
NEXT LEVEL

трикове по земя (нали това е неговата специализация), като те вече се правят доста по-различно от преди. Сега земните трикове се изпълняват веднага след менюъл, при това само с клавишите за трикове без натискане на бутоните за посоки (примерно пого се получава при двукратно използване на бутона за грайнд трик, хенд флипа – с натискане на бутона за флип трик и бутона за граб трик и т.н.).

Друга нова идея на авторите е възможността да се хващате за големи подвижни обекти (коли, трамваи, а в едно от нивата – дори и за слон). Вече можете и да скачате от рампи по покриви, без да се мъчите да се прехвърляте на тях чрез трик. Само с галантно задържане на NumPad 0 ще се озовете върху постройката до рампата или ще паднете от другата страна на рампата (ако тя е двойна). Revert-ът, въведен в третата част на играта, присъства и тук.

Нивата в новата серия на скейт симулатора са много яки – интерактивни и големи. Теренът Алкатраз примерно е с толкова титанични размери, че можете да се изгубите из него. Освен официалните нива – College, San Francisco, Alcatraz, London, Kona, Zoo и Shipyard – има и две допълнителни, до които можете да се доберете, само ако имате да платите по 15 000 долара. Едното е Carnival и се помещава на изродски лунапарк, на които можете да правите какви ли не щуротии по увеселителните съоръжения. Другото е включеното в Dave Mirra Freestyle BMX ниво Chicago.

Графично THPS4 изглежда меко казано много добре. Анимациите са страхотни, из нивата се движат отлично анимирани персонажи, а почти всеки обект, който ви изглежда подвижен, се оказва точно такъв. Говоря за кофи, чували, стойки...

Освен това

можете да влизате в някои сгради

да ползвате асансьори и т.н. Движенията на скейтърите са реализирани с motion capture, а триковете изглеждат наистина качествено.

В музикално отношение поредният THPS е непоклатим. Както винаги, и тук има цял куп качествени парчета от различни изпълнители, които ще радват ушите ви, докато геймите. Още повече, че в THPS4 всеки от персонажите, които ви задават задачи, наистина говори, а състезателите от реалността го правят дори с истинските си гласове. Ако играете с Rune Cliffberg примерно, когато някой иска да ви помоли за нещо, от него ще чувате викове от типа на Hey Rune...over here.

Общо взето THPS4 е бисерът на серията на Neversoft. Въпреки че закостенелите фенове на THPS2 биха сметнали, че е прекалено тъпо да скачат от рампа върху мерник с цел да отбелязват точки по подобие на играта дартс, аз бих им препоръчал да пробват THPS4 – наистина си заслужава!

Орлин Широв

INGAME SOUNDTRAX

Agent Orange – Bloodstains
Aesop – Rock Labor
AC/DC – TNT
Avail – Simple Song
Biz Markie – Body Rock
Bouncing Souls – Manthem
City Stars – Bad Dream
The Cult – Bad Fun
De La Soul – Oodles of O's
Delinquent Habits – House of the Rising Drum
Distillers – Seneca Falls
Eyedea & Abilities – Big Shots
Faction – Skate and Destroy
Flogging Molly – Drunken Lullabies
Gang Starr – Mass Appeal
Goldfinger – Spokesman
Haiku De'Etat – Non Compros Mentis
Hot Water Music – Freightliner
Iron Maiden – Number of the Beast
Jeru the Damaja – Verses of Doom
JFA – Beach Blanket Bongload
Less Than Jake – All My Friends are Metalheads
Lootpack – Whenimondamic
Melle Mel – I'm a Star
Nebula – Giant
NWA – Express Yourself
Offspring – Blackball
Public Enemy – By the Time I Get to Arizona
Rocket From the Crypt – Savoir Faire
Run DMC – My Adidas
Sex Pistols – Anarchy in the UK
System of a Down – Shimmy
Toy Dolls – Dig That Groove Baby
US Bombs – Yer Country
Zeke – Death Alley

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ!

ПУЛСАР

НОВ ЛИЦЕНЗИОНЕН ДОГОВОР ЗА ЗАГЛАВИЯТА НА VIVENDI UNIVERSAL GAMES INTERNATIONAL, РАЗРЕШАВАЩ ПОВЕЧЕ ОТ ЕДНА ИНСТАЛАЦИЯ ЗА ВСЯКА ЛЕГАЛНО ЗАКУПЕНА КОМПЮТЪРНА ИГРА!

Нашият дългогодишен опит и контактите ни със собствениците на компютърни клубове ни показаха, че условието всяка от игрите, инсталирани в съответния компютърен клуб, да бъде достъпна от всеки от компютрите в клуба, е финансово неефективно и непосилно за собствениците им. Затова и използвахме контактите с нашите бизнес партньори, за да осигурим облекчен режим за ползването на развлекателния софтуер в компютърните клубове. Резултатът е налице - едно копие от каталога на VUGI ще може да се инсталира на повече от един компютър, да бъде напълно легално, със съгласието на носителя на авторските права. След преговори, продължили над 6 месеца, фирма "Пулсар" успя да сключи договор, който да ви позволи да използвате безспорно най-популярните мултиплейър заглавия в момента (между които "Counter Strike", "Warcraft III", "Starcraft", "Empire Earth" и "Diablo II") абсолютно легално, при финансови условия, по силите на всеки компютърен клуб в България.

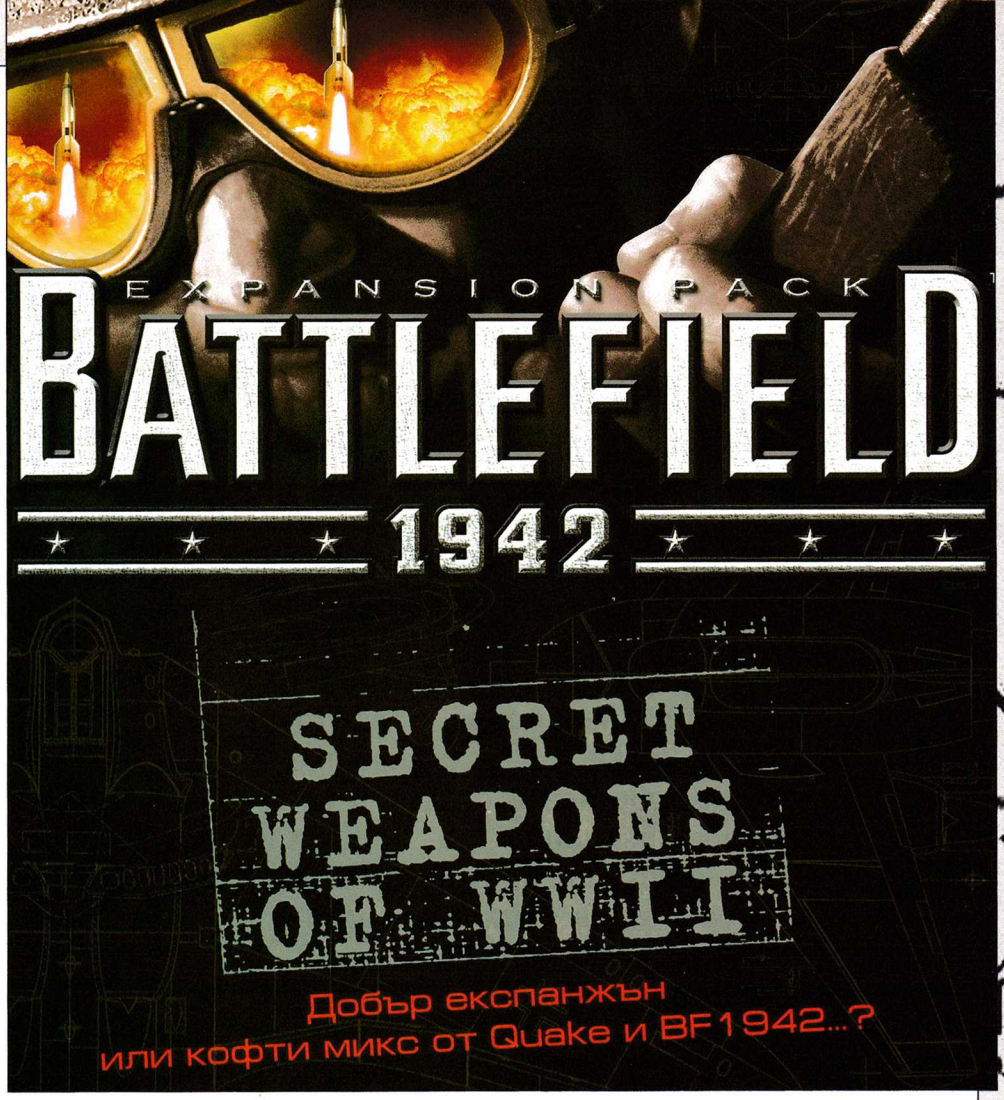
За да може да бъде сключен такъв договор, издателят, Vivendi Universal Games International, постави условието като начало съответният клуб да закупи минимално количество от игри (т.нар. "стартов пакет) и след това да поеме ангажимента да купува, в рамките на срока на договора, всяко от най-популярните нови заглавия от каталога на издателя, непосредствено след излизането му на пазара.

Важно: От 30-ти септември тази година, с влизането в сила на новия лицензионен договор, ще бъде прекратено действието на сключените до момента договори. Всяка от легално закупените компютърни игри ще бъде вписана и в новия лицензионен договор, с право за използване съгласно условията, упоменати в него.

За целта всеки клуб, сключил договор с Vivendi Universal Games Interactive, в сила към настоящия момент, ще трябва да закупи стартовия пакет по новия договор като задължително условие за неговото подписване. Всяка от легално закупените до момента игри, ще бъде вписана в новия лицензионен договор с право на използване с цел отдаване под наем съгласно облекчените условия, упоменати в него.

В момента текат преговори за осигуряването на подобни условия за каталога на Electronic Arts и други големи издатели, представяни за територията на България от фирма ПУЛСАР ЕООД. Вече е осигурен и договор с издателя Novalogic за използването на играта "Delta Force: Black Hawk Down", като за всяко легално закупено копие от играта се позволяват пет (5) инсталации, и за използването на игрите "Delta Force 3", "Delta Force: Task Force Dagger" и "Comanche 4", като за всяко легално закупено копие от съответната игра се позволяват десет (10) инсталации. По този договор компютърните клубове не дължат лицензионна такса.

За въпроси и контакти с фирма Пулсар ЕООД, моля изпращайте електронна поща на следния адрес: contacts@pulsar-games.com, или се обадете на телефоните: (02) 9549811; (02) 9549862.



Още преди да се беше появил най-новият Battlefield 1942 геймърската общност се беше разцепила на две части – такава, която броеше часовете до излизането му, и такава, която побърза да го оплюе, да го нарече нереален, прекалено щур и едва ли не приличащ на Quake. Сега е моментът да видим дали наистина е така.

Secret Weapons of WWII ще ни прехвърли в края на войната 1944-45 година, когато немците в отчаянието си от неблагоприятния ход на бойните действия вкарват в действие един от друг по-щури проекти на машини и оръжия. Някои от чудатите приспособления (като например супертежкия танк Maus) са произведени само в единични бройки и не излизат изобщо на бойното поле, а други се оказват доста успешни. И така имате на разположение 16 нови експериментални превозни средства и 8 нови карти, на които да ги изпробвате.

Axis

Новите попълнения сред танковете на немците са свръхтежкият Sturmtiger и лекият FlakPanzer. Първият представлява корабна батарея, монтирана на шаси на Tiger – пряк наследник на SturmPanzer-а. Получило се е нещо като самоходен DefGun и неслучайно в историята танка е останал с прякора "The city destroyer". Огромното му оръдие презарежда страшно бавно, но за сметка на това унищожава танк Sherman с един изстрел, а splash dmg е като на артилерийски снаряд. Единствените недостатъци на това чудовище са малкото количество амуниции (само 15), бавната скорост и фактът, че трябва да въртите целия корпус, за да преместите оръдието.

FlakPanzer представлява кръстоска между Panzer IV и 2x2 противовъздушна батарея. В краткия мултиплейър тест, който проведохме, оръжието показа невероятния си потенциал. Не само че гризка самолетите, дори докато се движи, и не губи от точността си, но твърде успешно може да се използва и срещу пехота и вража бронетехника. Просто с него немците получават доста голямо преимущество спрямо враговете си.

Най-ташаклийски от новите оръжия обаче не са нито гранатната пушка на инженера, нито картечницата със заглушител на медика или възможността да хвърляте ножове, а Rocket Pack-ът. На някои от картите, ако се поразходите из сградите, ще го намерите на земята. Взема се с бутона за смяна на екипировката. Ще получите картечницата на немския медик и възможността да правите не само малки скокчета, но и огромни полети във въздуха. Първия път го използвах срещу самолет, опитващ се да ми отсече главата, прелитайки ниско. Не знам кой беше по-шашнат като го прескочих – аз или пилотът на съседния компютър (TMRF). Сами можете да си представите стратегическите приложения на това оръжие.

И съюзниците, и немците разполагат с по една машина амфибия и мотоциклет. Мотоциклетът може да се опише най-просто като заместител на джипката, но за разлика от нея има стационарна картечница на коша. Немската амфибия пък е малка джипка също с картечница на мястото до шофьора.

Allied

Най-добро впечатление от американския арсенал ми направи модификацията на танка Sherman с монтирана кула за ракети Calliope. Ракетите му не са много мощни (със силата на нормален снаряд), но за сметка на това се изстрелват адски бър-

SQUAD BASED SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Digital Illusion/EA Games
сайт	www.eagames.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

зо и ако не прегряваха на шестата, това оръжие щеше да е най-силното. Може да се сравни с всеки танк от своя клас, а дори и срещу SturTiger, ако немецът пропусне първия си изстрел, би могъл да излезе победител. Ракетите могат да се използват и като артилерия – т.е. скаутът може да даде с бинокъла си мишена за поточно прицелване.

T95/28 е супертежкият танк на съюзниците. Има 30 снаряда и почти същата пробивна сила като Sturm-Tiger-а. Но бронята му е по-слаба и размерът му е значително по-голям, което го прави адски тромав и бавен. За сметка на това оръдието му е с по-широк ъгъл на завъртане и ако не попадне заклещен между няколко танкове и антитанкови батареи, спокойно доминира бойното поле.

Съюзниците разполагат и с тежка амфибия, която може да поеме шофьор, двама картечари и още двама пътници. Амфибиите в играта са адски ценни за десанти, тъй като на много от картите главните пътища и мостове са отрязани.

Картите

Новите локации са разчупени и добре направени. За първи път ще имате на разположение нощни мисии (в Прага), като новите местности са изключително оригинално замислени като тар дизайн, позициониране на точките за завземане и структура на пътищата до тях. Вече доста от терените са заснежени, а някои са и комбинирани. Ще се сражавате дори пред "Орловото гнездо" – тайното скривалище на Хитлер. На някои от картите има на разположение стационарни защити – антитанкови батареи и бункери с управляеми ракети за сваляне на бомбардировачи и десантни самолети. В повечето от сградите може да се влиза. За първи път се появяват тунели под планините и малки коридорчета, в които Remington Auto 5 помпата на американците върши невероятна работа. Новите превозни средства си пасват перфектно с целите на играта. Добавен е и друг тип мултиплейър битка, при която целта е да се унищожи вража фабрика или сграда.

Обобщено казано, като махнем новите машини Secret Weapons of WWII носи със себе доста нововъведения в стила на игра и в тактиката на отборите. Наблегнато е адски много на линията, която следваше Road to Rome – да се засили отборната игра и тактика в стил "и сам войнът е воин" вече е доста неуспешна. От друга страна, именно нововъведенията се оказаха в центъра на най-големите спорове – загубила ли е играта онази своя романтична автентичност в пресъздаването на Втората световна? Аз започнах да цвиля от кеф (колегата Широв е свидетел), когато за първи път подкарах Sturm-Tiger-а и според мен играта не само губи, но и печели. Малко или много в предишните карти се разглеждаха военни събития, завършили в историята с превес на германците и с тях играта все ми се е струвала малко по-лесна. Сега нещата са се обърнали. Но всеки сам ще си прецени.

За графиката и музиката също може да се каже една добра дума. На първо място е новото страхотно интро, което е по-кратко от първото, но не му отстъпва нито по сюжет, нито по технологично изпълнение. Музиката, по-скоро озвучението на оръжията, танковете и гласовите команди, е на все същото перфектно ниво и когато говори французин, немец или руснак, си личи, че актьорът, озвучил репликата, принадлежи към същата нация. Естествено, има и бъгове, но единственият, който забелязах, е по-скоро в плюс. При самолетите, снабдени с ракети, може да се изстреля една в повече, ако се задържи бутонът за стрелба (от 2 стават 3, от 4 – 5 и т.н.).

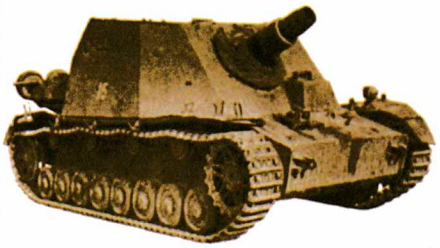
Казано с други думи, за мен BF: SWOWWII е повече от достоен наследник на BF, направен в пълните традиции на жанра и определено ще има доста интерес към него.

Георги Панайотов

P.S. От близо половин година се подготвя нов Battlefield – Vietnam. А български отбор [BUL] е четвърти в световната класация на BF1942 [http://www.bfstats.com/clanrank.php]

STURMPANZER

Разработен през 1942 година под директния контрол на Хитлер, това самоходно оръдие става най-мощната артилерия за времето си. Създадена е специално за разрушаване на вражески тежко укрепени бункери и огромни маси пехота. Пряк наследник на Stug-а, танкът се използва почти до края на войната, като в историята остава с прякора "Brumbar".



НОВИТЕ САМОЛЕТИ СА: Horton HO 229 "Flying | AW-52 advanced fighter | Natter rocket plane | Модифициран Б17 десантен самолет

FAIR STRIKE

"Антитероризъм" в действие...

В производството на нестабилни химикали и на компютърни игри има поне една обща черта. Дългогодишната практика оказва благотворно влияние и на двете занимания. Множеството луни, прекарани в експерименти, намаляват риска от неочаквано "БУМ $!#&^" и повишават качеството на крайния продукт. Подходящи примери: Алфред Нобел и Buka Entertainment...

Е, бъдещият хеликоптерен симулатор на руснаците, наречен Fair Strike, едва ли ще постигне епохалното значение на динамита, но все пак рискува да пожъне немалък успех. Една от причините е в това, че очакваната геймка стъпва на много добри основи. Преди време хората от Североизтока създадоха изключително приятна игра, наречена Red Shark. Благодарение на опита, натрупан покрай нея, а също и поради някои последни техно-софтуерни новости, авторите са на път да създадат нещо примамливо добро.

За момента на бял свят имаме изключително

Весела бета версия

Въпреки че е още в недовършен вид, Fair Strike изглежда просто страхотно. Чудото е красива и опростена от страна на идеологически събития полуаркада. Основният сюжетен мотив е подходящ за всеки средностатистически идиот. Из дебрите на геймката са предвидени всички видове световни злодеи – от злокобни наркобосове до тъмнокожи терористи. В сценария са включени и всички класически видове локации. Налични са както пустини "а ла Арабия", така и тропически територии в карибо-виетнамски стил. За радост тази очевидна липса на фантазия е добре прикрита. Същността на действието е такова, че надписчетата преди полетите могат да бъдат напълно пренебрегнати. Симулаторът е посветен единствено на чистото и безметежно пуцане. Мисиите, из които ще може да се хвърчи, ще са поне тридесет и осем, разделени на няколко равни комплекта. Структурата и връзките между отделните нива са приятно линейни с отделни моменти на разклонение.

Black Hawk Down

Предложените хеликоптери във Fair Strike ще са шест. Списъкът включва:

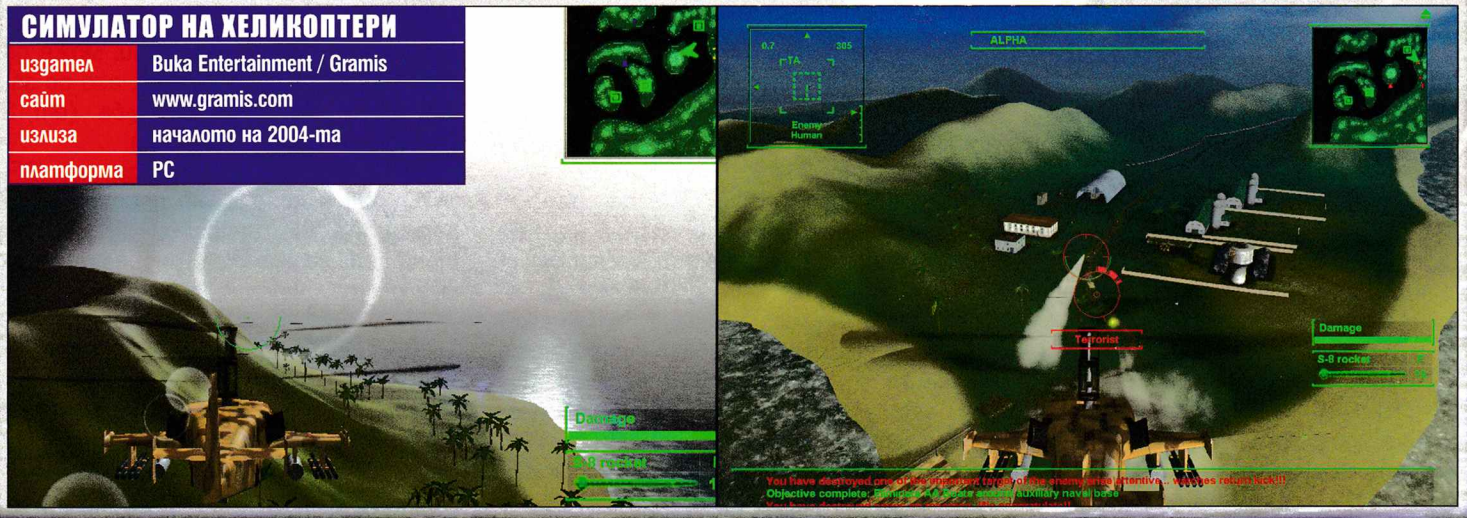
AH-64A Apache, RAH-66 Comanche, PAH-2 Tiger, Ka-50 Hokum, Ka-52 Alligator, Ka-58 Black Ghost. С изключение на вече застаряващия летящ "индианец" от племето апачи практически всички останали хвъркала принадлежат към най-новите представители на индустрията. Единствено последният вертолет е още в концептуална фаза на разработка.

Целият комплект от машини ще става достъпен на играча с развитието на действието. В определени по-късни етапи всяко едно от чудесата ще може да бъде избирано и управлявано. В началото на всяка мисия ще се дава възможност за подбор на машина и въоръжение. По отношение на пуцалата Fair Strike в по-голяма степен има връзка с реалния свят. Присъстват всички по-популярни муниции, приложими в настоящето. Комплектите включват всички характерни форми на картечници и управляеми и неуправляеми ракети.

Положителни елементи

Приятна екстра е и наличието на до три компютърно контролирани вертолета, които ви ескортират. Уменията на съпровождащите съратник или съратници са сравнително добри. Основните им действия ще

СИМУЛАТОР НА ХЕЛИКОПТЕРИ	
издател	Buka Entertainment / Gramis
сайт	www.gramis.com
излиза	началото на 2004-та
платформа	PC



са подвластни на играча. Допълнително можете да избирате въоръжението и вертолетите, с които помощниците летят. Хеликоптерите и пуцалата, достъпни в тази част, са и ще бъдат идентични с тези, предложени на самия играч.

Във Fair Strike е предвидено и наличието на малко по-индиректна помощ. На различни места из крайната версия ще бъдат разхвърляни всевъзможни кораби танкове и пехотинци, които се сражават на страна на наша милост. Наред с това са заложени и някои досадни "спънки" от рода на цивилен персонал, който като нищо може да погине от "приятелски огън".

Отрицателни елементи

Присъстващите до момента противници са с посредствени качества. Съмнителното им поведение и малка издръжливост са балансирани от ярко изразена многочисленост. Но нека не бъдем крайни в оценките, защото става дума само за бета версия. За съжаление (или радост) в настоящето симулаторът прилича на поредния рамбовски еквивалент. С малко повече тактика и пилотски умения действието се превръща в безмилостна сеч. Големият положителен елемент в случая е сравнителната разнообразност и разпръснатост на неприятелите. Във Fair Strike има всичко – от пешаци с калашници до вражески кораби и противникови хвъркала.

Buka Flight Simulator 2004

По отношение на контрола играта е над средната сложност. Аркадните мотиви в нея са доста застъпени, но на фона им има още десетина елемента от геймплея, които подлежат на пипане. Прочитането на инструкциите е и ще е силно препоръчително. Въпреки това привикването към пърхането става реалност за около десетина минути. Затрудняващ момент в настоящата бета версия е невъзможността за промени по клавишите. Оригиналните настройки на играта имат малки пропуски. Превключването на оръжията и някои други маневри изискват твърде неспецифични движения от страна на крайниците. Много силно се надявам във финалната версия да има възможност за пренастройка на копчетата.

Иначе като погледи за следене на бойните действия Fair Strike предлага три варианта: от кабината, от първо лице (без елементите на кокпита) и от трето лице. Основният вариант, който играта използва по принцип, е последният. Както и в много други геймки, следенето отзад дава много по-добър зрителен ъгъл и представа за случващите се събития.

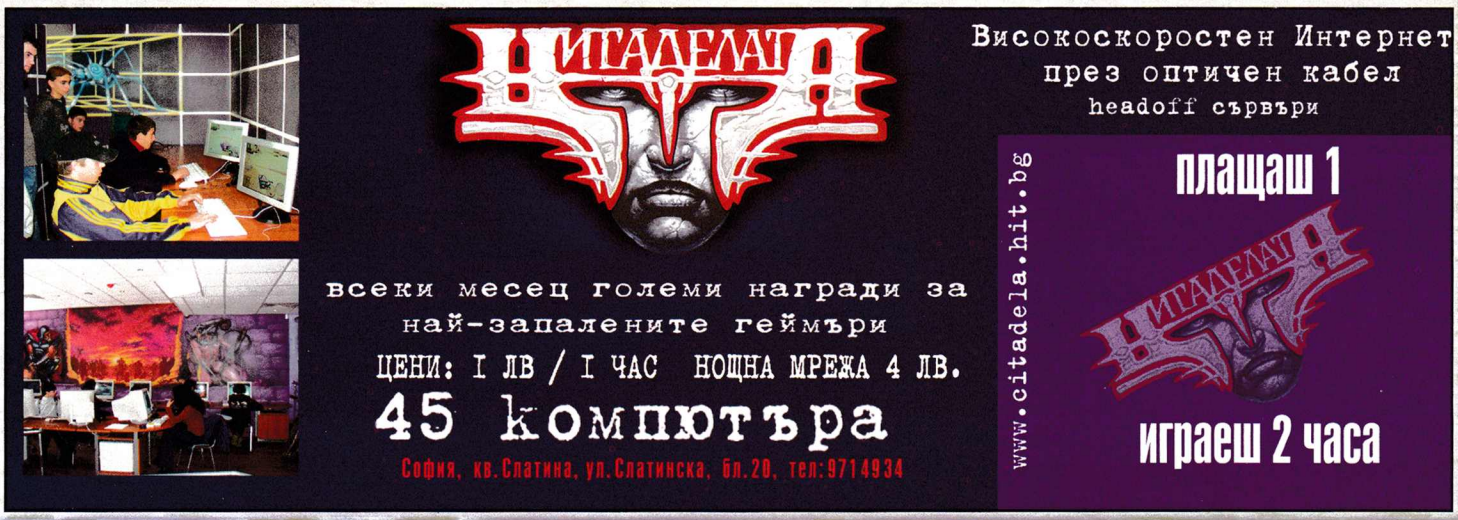
DirectX 9

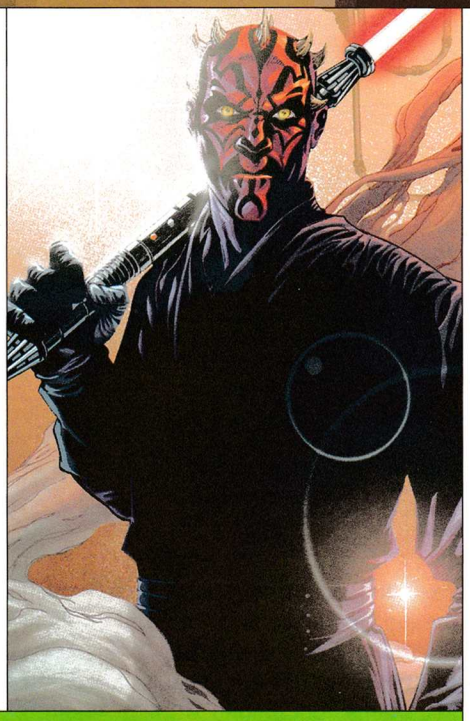
С малки забележки графиката на бета версията може да се приеме за много добра. Включените до момента ефекти и текстури са със сравнително високо качество. Отделните географски територии са издържани съвсем прилично с всичките си нужни растителности и геоложки особености. Хеликоптерите са гладки без натрапващи се полигонни деформации. Експлозиите и оръжията са подходящо цветни и изпипани. Предполагаемите доработки и излъсквания би трябвало да доразкрасят симулатора и да добавят още една-две червени точици. Очаква се, че крайният вариант ще се възползва максимално и от някои от последните Direct 9 въведения. Всъщност основното впечатление е, че и недоработената бета версия на Fair Strike притежава графика, надвишаваща по качество визията на повечето подобни геймки за последния сезон.

Die End

Fair Strike изглежда с няколко нива по-добре от предшественика си Red Shark. Из играта са вмъкнати всички елементи, които би трябвало да се притежават от един хеликоптерен симулатор, но без да изисква от вас да сте хардкор фен на жанра. Гаранцията, че бъдещият продукт ще се хареса на голяма част от феновете е наистина в горните деветдесет процента.

Сергей Ганчев





ДЖЕДАЙСКИ ИГРИ

През далечната 1977 година въз основата на множество митове и легенди Джордж Лукас създава една от най-големите класики в научната фантастика. Тя е кръстена просто "Междузвездни войни" и ражда легендата за едни от най-благородните рицари в цялата галактика – рицарите-джедаи.

Знаете ли какво е да си джедай?

Джедаите са пазители на мира в Галактиката. Те използват своите сили, за да бранят – никога да нападат. Уважават всички форми на живот и служат на другите, а не ги управляват. Те посвещават живота си на доброто. Самоусъвършенстват се постоянно чрез нови знания и усърдни тренировки. Джедаите са посланици, освободители и мъдреци. Те разрешават всякакви проблеми.

Мечтали ли сте си някога да бъдете един от тях? Да се изправите срещу Дарт Вейдър и да изкормите механизираните му вътрешности като на киберриба? Сигурен съм, че по-старите поколения са се дуелирали с дървени тояги и са си мислили, че това са техните светлинни мечове. Е, сега има едно далеч по-лесно реализиране на тази мечта. Че даже и по-реалистично. Просто отивате в даден геймклуб и си пускате някоя от частите на Jedi Knight. И по-специално Jedi Academy. Според мен това е най-добрата джедайска игра, правена някога. Но пътят на LucasArts до нея е дълъг и осеян с трудности. И сега ще разберете какво е необходимо, за да се стигне до творение като Jedi Academy.

Преди много години в една Галактика...

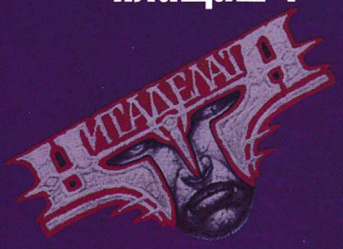
През далечната 1994 г. се пръква Star Wars: Dark Forces. Всъщност това не е първата джедайска игра, а един триизмерен шутър от първо лице, в който поемате управлението на наемника Кайл Катарн. Той застава на страната на въстаниците и се сражава срещу имперските сили, използвайки куп оръжия, присъщи за вселената на "Междузвездни войни". Тази игра по-скоро е основата, върху която ще се развие нейното продължение – Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces II – първото екшън-приключение на Кайл Катарн, в което той поема по пътя на джедайството и се сдобива със своя светлинен меч. Продължението се появява през 1998 година. То все още е тромаво и мудно като управление. Предлага твърде ограничен набор от сили, а битките със светлинния меч са забавни, но доста трудни за изпълнение.

Но все пак, това е едно добро начало за LucasArts. Играта има успех. За това свидетелства и появата на Star Wars: Jedi Knight: Mysteries of the Sith – експанжън, в който поемате управлението на джедайката Мара Джейд. В общи линии той не предлага кой знае какви иновации спрямо оригинала, но е забавно негово продължение с нов главен герой. И то от женски пол. :)

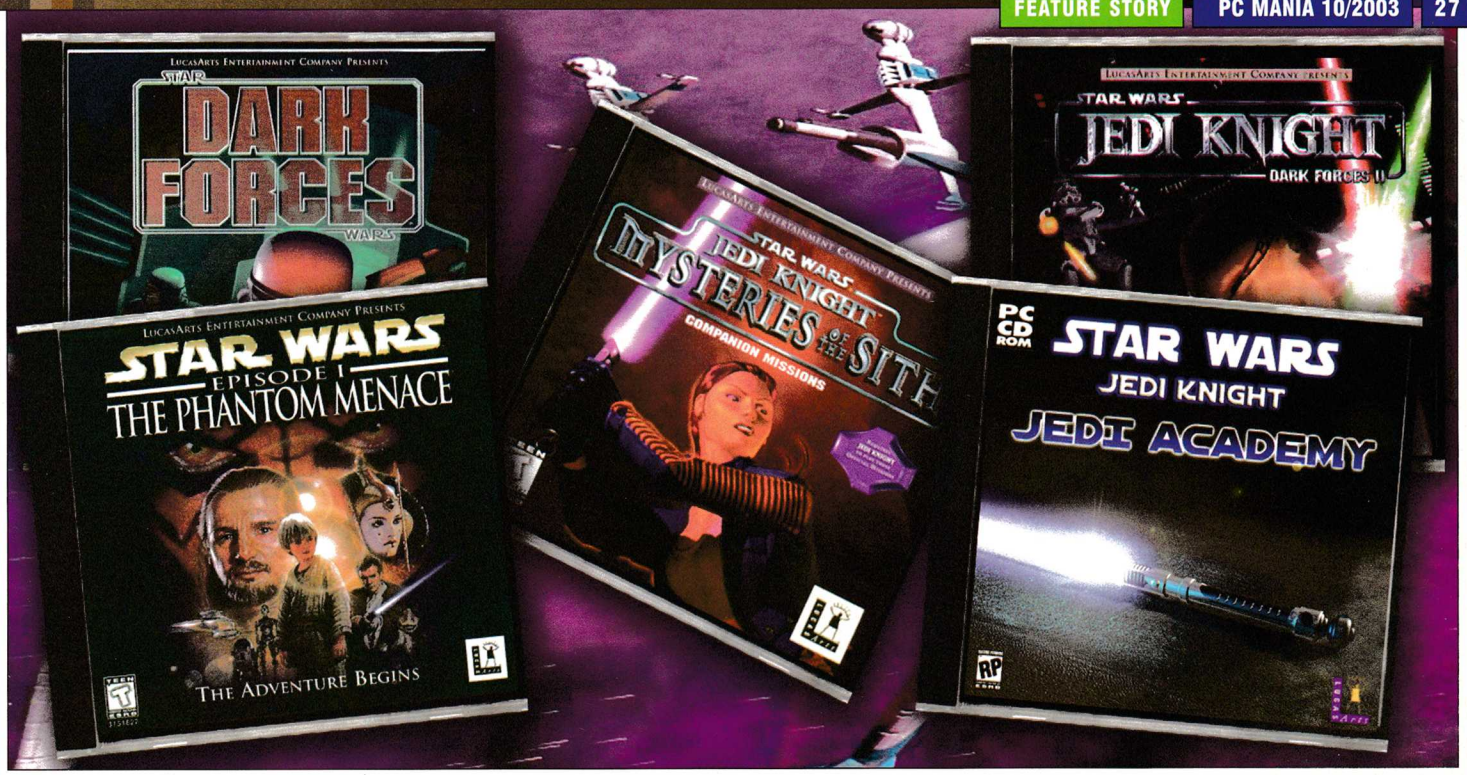
Междинен период

През 1999 г. излиза игра, която няма нищо общо с поредицата Jedi Knight, но заслужава да споменем няколко думи и за нея. Тя се казва Star Wars: Episode I – The Phantom Manace и се основава на епизод едно – "Невидима заплаха". В нея (поне в по-голямата част от играта) ще имате възможността да влезете под кожата на двама джедаи – Оби-Уан Кеноби и Куай-Гон Чин и да се млатите със светлинен меч (макар и доста примитивно) в една приятна екшън-приключенска игра от трето лице.

И ето че през 2002 г. – четири години след появата на Dark Forces II, LucasArts направиха гигантски скок напред в развитието на своята поредица Jedi Knight и издадоха StarWars: Jedi Knight II – Jedi Outcast. Това е страхотно и изпълнено с див екшън приключение, в което Кайл Катарн се завърна с цялата си мощ и бе готов за нови подвизи и приключения. Тази игра е изключително красива и увлекателна. Но все още имаше

www.citadela.hit.bg
плащаш 1


играеш 2 часа



...или пътят на LucasArts до Jedi Academy. Че и след това...

известен набор от недостатъци. Вярно е, че битките със светлинния меч са далеч по-добри, по-ефектни и по-интересни, че графиката (макар и използваща гъбясалия енджин на Quake III) е отлична, а геймплеят ѝ – повече от увлекателен. Но въпреки всичко това тя се намираше на една крачка разстояние от съвършената джедайска игра. И ето че година по-късно тя се появи. Всички знаете за какво точно става въпрос. Естествено, за Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy – върховата точка на тази поредица.

С какво Jedi Academy е толкова специална?

За първи път в историята на поредица (с изключение на Mysteries of the Sith), Кайл Катарн няма да бъде поставен под вашия директен контрол. В Jedi Academy той вече не е наемник, а достатъчно добър джедай, че да предава уменията си на други – а именно на вас. Тези, които ще постъпят на обучение в академията за джедаи на Люк Скайуокър.

Историята на Jedi Academy продължава оттам, където свършва тази на Jedi Outcast. Люк Скайуокър решава да създаде тази академия поради следната проста причина - Новата република (и въобще цялата Галактика) се нуждае от защитници, а джедаите се броят на пръстите на едната ръка. Скайуокър иска да увеличи техния брой, като обучава най-добрите падауани с помощта на Кайл.

Най-очевидната разлика, която ще забележите в новата игра, е, че още в самото начало ще имате възможност да изберете външността и расата на героя/героинята, с която ще играете и модела на неговия/нейния светлинен меч, както и цвета на острието му. Но това не е най-големият плюс в случая. Недостатък на останалите игри от поредицата Jedi Knight бе именно воденето на сраженията със светлинния меч. А това все пак е основното оръжие на всеки джедай, без което той няма шанс в битката срещу тъмните сили.

В Jedi Academy обаче е обърнато подобаващо внимание на дуелите с мечове. И бета версията на играта (за която може да прочетете в миналия брой на PC Mania) бе доста показателна за това. Най-точното определение за тях е "зрелищни". Възможни са десетки комбинации от удари, в които може да включвате дори и своите специални умения за боравене със Силата. Да не забравя-

ме също, че имате възможност да носите по един светлинен меч и в лявата, и в дясната си ръка. Но каквото и да си говорим, най-ефектно и приятно е да се играе със светлинен меч с две остриета като този на Дарт Мол в "Невидимата заплаха". Освен че е супермощен и полезен, при нужда можете да изключвате едната страна на острието и да сменяте бойния си стил във всеки един момент. По този начин можете да се възползвате от новата способност да хвърляте меча като бумеранг и така да поразявате цели на далечна дистанция.

Наистина удоволствието от дуелите е далеч по-голямо в сравнение с която и да е игра от поредиците до момента. Това е и първият най-голям плюс за Jedi Academy.

По пътя на "тъмната" или "светлата" страна

Друга особеност на геймплея е, че в един момент на Jedi Academy ще имате възможност да изберете по какъв точно начин желаете да превъртите играта – като добър или като лош джедай. И двата случая завършекът ще е коренно различен. Това е нещо, което присъстваше и в предишните части, но тук е направено още по-ефектно. Определено си заслужава да преминете играта и по двата начина, като пътят на Тъмната сила е много по-труден, но за сметка на това е далеч по-забавен в сравнение с лигавите и сантиментални добри завършеци. И както е казано в една превъзходна игра: "Хубаво е да бъдеш лош!". Не мислите ли така?

Последното нещо, което отличава Jedi Academy от останалите заглавия от поредицата, са т.нар. превозни средства. AT-ST бе единствената машина, която можехме да управляваме в края на Jedi Outcast. Сега обаче имаме много по-голямо разнообразие в това отношение (но без AT-ST за съжаление). В едно от нивата ще се качите в особения вид "мотоциклет" на въздушна възглавница, познат ни от "Завръщането на джедаите" и ще сечете враговете си в движение. А пък на друго място ще пояздите едно от съществата, обитаващи необятната вселена на "Междузвездни войни". На трето пък ще можете да постреляте с фиксирани енергийни оръдия...

Какво ни очаква за в бъдеще?

Едва ли скоро ще видим нова игра от поредицата Jedi Knight . Поне не и в близката една година. Въпреки това на хоризонта се очертава още едно Star Wars заглавие, в което ще можем да поемем управлението на митичните галактически рицари. Добрата новина е, че то ще се появи съвсем скоро за любимите ни PC-та. Става въпрос за Knights of the Old Republic и както може би повечето от вас знаят, това ще е уникална по рода си ролева игра, развиваща се в вселената на "Междузвездни войни". Тя се разработва от Bioware, авторите на Neverwinter Nights. Действието в нея ще се развива четири хиляди години преди първия филм за "Междузвездни войни" (демек "Епизод I: Невидимата заплаха"), когато джедаите и ситските лордове все още са били хиляди и са водели безспирни битки помежду си. Тя вече излезе за X-Box и успя да се представи повече от успешно. Много скоро ще се появи и за PC и тогава ще видим до каква степен Bioware са успели да пресъздадат джедайския начин на живот. Битките в нея ще протичат по сходен на Neverwinter Nights начин – в реално време, но също така можете да спирате играта на пауза и да давате наставления на вашите герои. А те, естествено, се развиват, трупат опит, множество умения и feats.

Финални размишления

В известна степен Jedi Academy е доста близка до своя предшественик. Тя обаче е това, което Jedi Outcast винаги е трябвало да бъде. И нищо не й пречи да е най-добрата джедайска игра до момента. Едва ли някой може да каже какво ще последва след нея, освен може би самите LucasArts. Определено има още идеи, които могат да бъдат доразвити в поредицата Jedi Knight.

Що се отнася до Knight of The Old Republic, тя все още не е излязла за PC и не мога да кажа дали е добра или лоша без да съм я пробвал. В случая само времето може да бъде съдник, защото не искам да говоря наизуст. А дотогава – нека силата бъде с вас! И гледайте да не клоните твърде много към Тъмната страна, за да не се озовете в тежък, метален и неудобен черен костюм, подобно на нещастния Анакин Скайуокър. :-)

Асен Георгиев

ОНЛАЙН ДЖЕДАИ

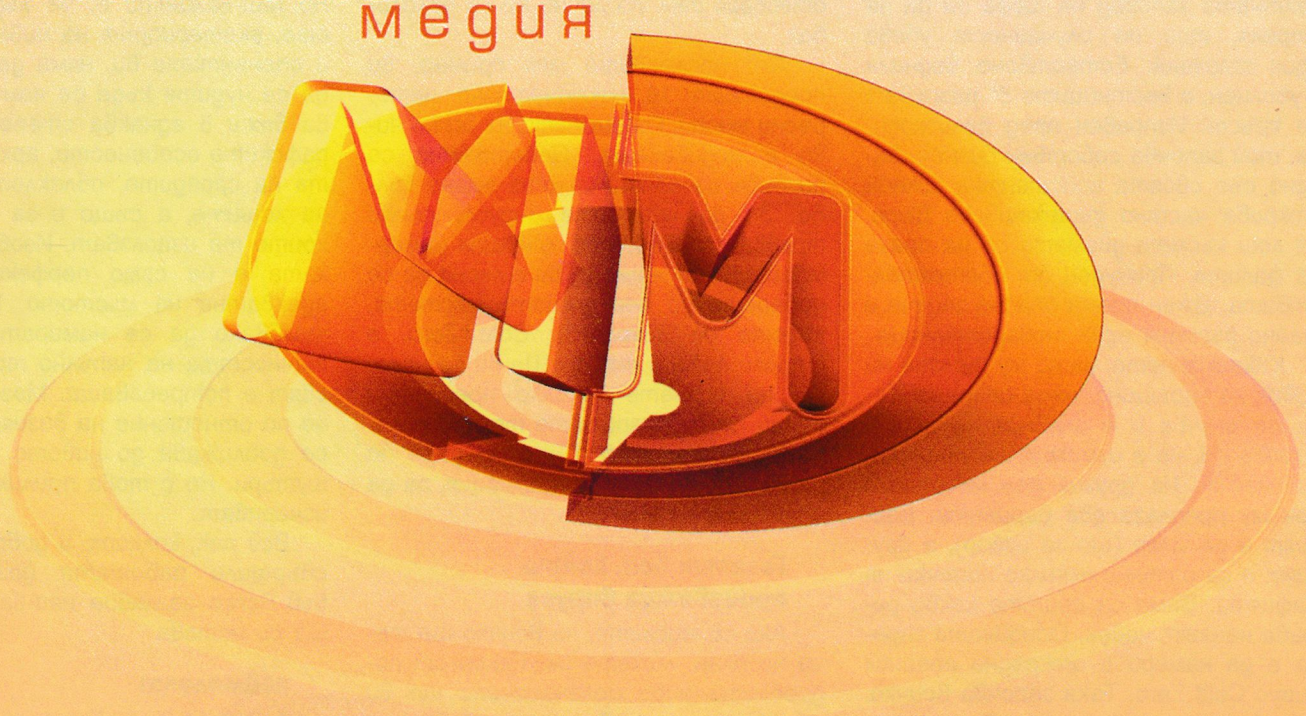
Може би много от вас не знаят, но и в наскоро излязлата масова мултиплейър онлайн ролева игра Star Wars: Galaxies вашите герои (независимо от пола или расата си) с течение на времето могат да станат и джедаи. Естествено, пътят е дълъг и труден. И крайният резултат се определя най-вече от вашите действия. Когато му дойде времето, ще се отключи т.нар. Force Sensitive слот, който ще ви позволи да овладеете "Силата", да изучавате джедайски умения и впоследствие да станете Jedi Knight или дори Jedi Master.

Силите се използват подобно на умения и са разделени на няколко дисциплини. Може да си сглобите свой собствен светлинен меч (дори и такъв с две остриета), да изберете неговия цвят и да се възползвате от всичките му присъщи екстри, които сме виждали във филмите (като блокиране на изстрели например). Ако пък решите да вземете "назаем" нечий чужд меч, знайте, че няма да сте толкова добри с него, колкото с такъв, който сте си създали сам. Разработчиците обещават, че за в бъдеще тези джедаи ще имат възможността да тръгват и по пътя на Тъмната сила. Но засега това е все още невъзможно.

т е л е в и з и я М М

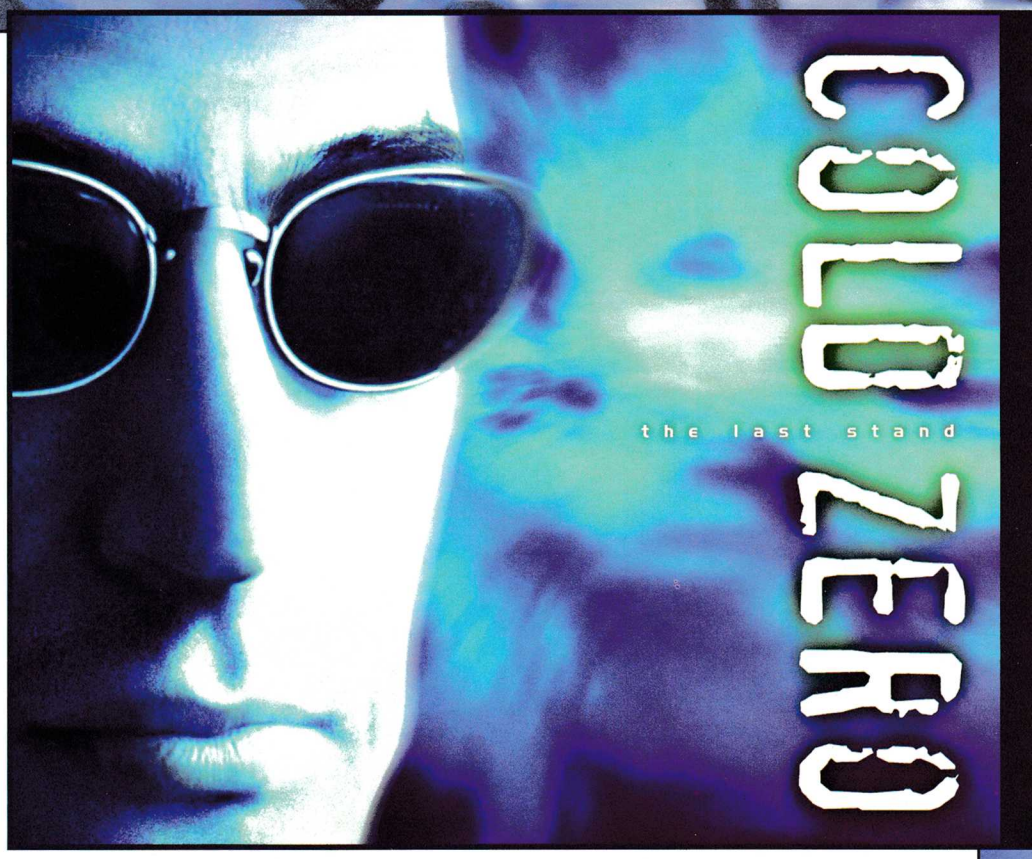
www.mmtv.bg

музикалната медия



реклама 02 9200313 игри, поздрави, класации 098 1031

Лятото вече свърши, но това не е причина да униваме. За всички геймъри есента е повод за радост. Повечето големи хитове излизат именно тогава. И така, докато всички чакаме Half-Life 2 и Max Payne 2, току-виж на пазара изскочил някой скрит блокбъстър. Точно на един такъв се натъкнах съвсем случайно. Когато получих Cold Zero, не хранех големи надежди. Една от причините беше фирмата издател – JoWooD. Не че тя пуска боклуци, но е по-известна като продуцент на добри, но не и култови заглавия. За пореден път бях приятно изненадан (сигурно си спомняте неочаквано приятната Neighbours From Hell от по-миналия брой). Признавам си, че играта ме прикова към PC то за повече от седмица. Но точно в това е удоволствието – някое заглавие да надмине очакванията ти.



Сюжетът

на Cold Zero е прекрасно изпипан. Главният герой – John Mc. Affrey е бивш член на полицейски спецотряд. При една акция, пренебрегвайки директната заповед на шефа си да не стреля, той по случайност убива един заложник. Естествено, веднага е уволнен, а вестниците го разпъват на кръст. Изправен пред безизходица, той започва собствен бизнес. Заедно със своята асистентка Джейн открива частно детективско бюро. За лош късмет дванадесетата са на прага на фалита. Принуден от обстоятелствата, Джон поема опасна задача и тайно разменя една товарителница.

Както знаете, като му тръгне на човек на каръщина, няма спиране. Така се случва и с главния ни герой. Оказва се, че е измамил италианската мафия. На другия ден местният дон му предлага два варианта. Единият е да умре (що за избор), а другият е да изпълни няколко поръчки на мафията. Сами се сещате какво решава нашият човек. Основната задача е да намери и открадне опасния вирус Cold Zero. Така започва всичко. И както питат в играта: Достатъчно смел ли си да се впуснеш в жестокия подземен свят на престъпността? На този въпрос всеки си отговаря сам. Аз лично не се поколебах.

Ако последвате моя пример, ви предстоят 16 изключително интересни мисии. Големината на всяко ниво е подобаваща. Действието се развива из почти цялото земно кълбо. За да намерите вируса, първо трябва да съберете нужната информация. Никак няма да ви е лесно да се доберете до нея, защото мястото, където се съхранява Cold Zero, е строго пазена тайна. Ще ви се наложи да избиете няколко престъпни банди, за да разпитате техните шефове. Всеки от тях ще ви даде по малко от нужната информация, за да стигнете накрая до

Големия бос, който произвежда вируса

Ако си мислите, че всичко ще тече по план, лъжете се. Някои от подребните риби целенасочено ще ви дезинформират. Дори ще трябва да отвлечете дясната ръка на големия шеф – Рамуел от вилата му в Мексико. За щастие италианският Дон успява да изтръгне от него точното място, където се намира Cold Zero...

Но всичко това се случва чак накрая. Преди това по следите на вируса ще се озовете дори в една бивша съветска република. Там ще се повозите на много реалистично изглеждаща УАЗ-ка. Ще посетите изоставена мина, старата част на метрото, няколко бункера, няколко държави от Латинска Америка и още какво ли не. Естествено, няма да мине без стрелба и по улиците на Чайнатаун. Но най-важното е, че където и да сте, екстериорът на нивата, както и опонентите ви, няма да ви карат да се чудите къде се намирате. Това важи в еднаква степен за географските особености, архитектурата на сградите, облеклото и езика на лошите, а също и за оръжията, които те използват. Изобщо графиката е не само перфектна, но и адекватна на мястото, където би трябвало да се намирате. Реалистичността на напълно триизмерния свят е потресаваща. Мога да кажа, че по отношение на визията играта се доближава до нивото на новите шутъри. Но с това приликите не се изчерпват.

Все пак, колкото и добре да са си свършили работата дизайнерите, във всяко заглавие най-важното нещо си остава

геймплеят

А в Cold Zero: The Last Stand той е изведен до нови висоти. Като цяло по този показател играта се намира най-близо до Comandos поредицата. Според мен в някои отношения дори надминава този еталон в жанра. В повечето престрелки имах усещането, че това е third person shooter. Какво повече да кажа. За това много допринася и свободно движещата се на 360-градуса камера. Все пак играта не е само екшън. Стратегическото мислене е също толкова важно за доброто справяне със задачите. Това много добре е отразено и в точ-

STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	JoWooD Productions
сайт	www.coldzero-game.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

Тази игра е скрит бисер и то от най-добрите. Да му мисли Commandos...

ките, които печелите след всяка мисия. Бонуси получавате не само за убитите врагове, но също така и за онези противници, които сте заобиколили, без да ви усетят. Награждават се и директните попадения в главата, естествено. Тези точки може да използвате, за да подобрите някои свои умения – например стрелбата с пистолет, снайпер или издръжливостта си. На разположение са няколко режима на движение – от безшумно промъкване до тичане. Структурата на геймплея не е линейна. В зависимост от това как подходите към опонентите си, в процеса на игра може да получите една или няколко допълнителни незадължителни задачи.

Много интересно е решен

въпросът с екипировката

На това ще се спра по-подробно.

С увеличаването на събраните бонуси нараства и капацитетът на вещите, които можете да носите. Всяко нещо има определено тегло. Докато в началото имате възможност да мъкнете двадесетина килограма, в края на играта сте направо като щангист. Може да го докарате и до 100 килограма допустим багаж. Ако надвишите лимита си, не може да помръднете, докато не изхвърлите излишното. В първите нива това е честа причина да ви застрелят като куче. После се свиква.

Cold Zero е играта с определено най-богатия инвентар, който съм срещал. В него влизат не само оръжията и амунициите, но и аптечките, бронежилетките, различни дрехи като кожени якета или камуфлажни униформи. Също така пари, кредитни карти, списания, различни бижута, събрани от труповете, и още много разнообразни дрънкулки.

За

пушкалата

мога да напиша цяла отделна статия. Само ще кажа, че в играта присъстват всички оръжия, за които някога съм чувал и то във всичките им варианти. Общият им брой е над 100. Например има пет модела АК-47 с два различни калибъра. Същата изчерпателност е характерна и за амунициите. Всеки калибър има бронебоен вариант, обикновен и свръхзвуков. Жилетките са три вида в зависимост от защитата, която предлагат. Не са пренебрегнати и оръжейните екстри. Това са различни заглушители, оптики и пълнители с увеличена вместимост. Сдобиването с всички тези полезни пособия става по два начина. Единият е банален – просто пребърквате убитите врагове. Другият е по-интересен – купувате си ги. Между всяка мисия посещавате офиса си, а в близост до него се намират оръжеен магазин, че даже и нелегален търговец на пушкала. Парите осигурява италианската мафия.

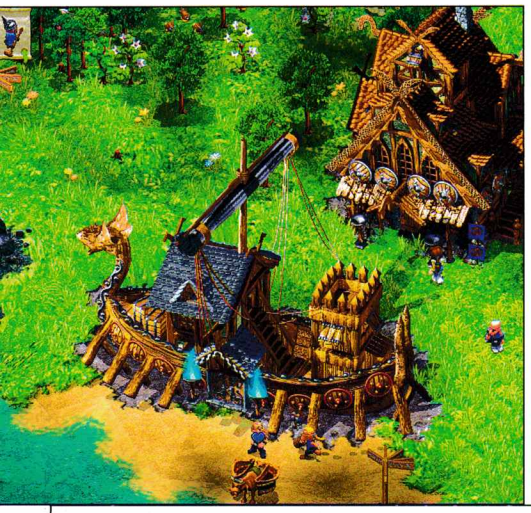
В заключение мога само да кажа, че играта е скрит бисер и то от най-добрите. Така че докато чакате големите хитове на сезона, може така да се зарибите, че да пропуснете премиерите им без да забележите.

Димитър Трифонов

Internet club 35
Комфортна обстановка
Pentium 4 на 1.8 GHz, GeForce 4, монитори Samsung 17"
цветен и черно-бял печат, сканиране и други компютърни услуги
Бърз интернет
96 компютъра
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com, http://www.club-35.com
ТАЛОН
Internet club 35
плащаш 1...
играеш
2 часа
Студентски град, бл. 35
тел. 624251, e-mail: club35@club-35.com
http://www.club-35.com

NORTHLAND

Изправени сме пред поредното продължение на Cultures, което по всяка вероятност ще предизвика смесени чувства с появатаси сред повечето геймъри



Най-накрая дойде времето, когато ще видим добрите стари викинги в малко по-различна светлина от тази, в която сме свикнали да ги срещаме. Почти навсякъде, където биват споменавани, под тяхното страховито име се разбира "големи, силни и опасни варвари, които постоянно се наливат с алкохол и въртят двуострие брадви". Northland обаче създава съвсем друга представа за прадедите на скандинавските народи. В тази игра ще видите тези "страшилища" като дребнички, миловидни и едва ли не смехотворни човеченца с бебешки личица, които секат дърва, добиват камъни, строят къщички, работят във ферми и извършват какви ли не други тривиални битови занимания.

STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Funatics / GMX Media
сайт	http://www.gmxmedia.net/northland/
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

Northland всъщност е нещо като самостоятелен експанжън на Cultures 2. Някои хора го възприемат като директно продължение (едва ли не трета част), но според мен определено не е така. Ще подкрепя тезата си с няколко доста ясни причини – никакви кой знае какви промени, същият енджин и почти неизменен геймплей. Всеки, който е играл втората част на тази викингска стратегия, ще усети силно чувство на "дежа ву" в момента, в който стартира Northland.

Мазният Локи е отново тук!

Новата сингълплейър кампания е снабдена с осем нива, към които са добавени и няколко подмисии. Northland сама по себе си е самостоятелно приключение, което продължава историята от Cultures 2: The Gates of Asgard. Злият Мидгард е победен, а мирът по света – възстановен. Три дни и три нощи викингите яли, пили и се веселили (а какво пили? печено пили? :)). Но преди още да изтрезнеят от титаничния запой, нова опасност надвиснала над нашите дребосъци. Злият и мазен бог Локи е централната гад в новите приключения на викингите. Той подлъгва тримата герои от предишната част на играта (Хатчи, Сигурд и Бджами) и ги използва за своите подмолни цели – да отмъсти на Один затова, че го е изгонил от Асгард преди многомного години.

Но не си мислете, че Northland е лесна игра. Напротив – тя е крайно усложнена и засукана икономическа стратегия, чиито обучаващи мисии са просто задължителни (с няколко главни "3-та")! Вярно, че е леко опростена в сравнение със своите предшественици, но това не променя факта, че са нужни доста часове, за да свикнете с нейния геймплей. Но щом това стане факт, ще бъдете готови да се впуснете в доста забавни викингски приключения, да създадете свое градче с щапуркащи из него дребни скандинавски симпатяги и да водите сражения със силите на злото.

Как да съградим собствен град?

Първо – трябват ни жители. Те обаче, както всички живи твари, си имат и свои нужди. И едно от най-важните неща, които ще правите в Northland, е да ги задоволявате. Те ядат, спят, правят секс и общуват помежду си. От последното май никой няма нужда напоследък. :-) Когато всички тези фактори са налице, вашите хора ще работят по-усърдно и ще дават по-добри резултати. Всеки човек от града си има характеристики, които можете да променяте. Ако не ви харесва името на някой поданик, това е най-малкият проблем, тъй като с едно кликване можете да го смените. По същия начин

може да променяте месторабота, местоживеенето и т.н.

Ресурсите в играта въобще не са малко. Ще имате възможност да добивате камъни, дървесина, най-различни видове храна, глина, злато, желязо и други. Интересно е в колко много различни продукти ще можете да превръщате тези ресурси. За да изградите функционираща икономика, ще ви трябва много време.

Необходима е и голяма съобразителност

Всяка сграда трябва да е поставена на своето място. Например фермата трябва да е в близост до мелницата, която, от своя страна, е желателно да е около пекарнята, която пък задължително трябва да не е много далече от кладенеца и т.н. Всичко е тясно обвързано помежду си, за да работи по оптимален начин. Също така е по-добре къщата на даден човек да е близо до работното му място.

След като по някакъв начин успеете да се справите с многото сгради, които трябва да построите, следвайки някакъв специален ред, за да функционира всичко в града ви като гладко смазана машина, ще се наложи да се замислите и за военните действия. Те не са чак толкова усложнени и се провеждат сравнително лесно (поне в сравнение с икономиката на града и нейното развитие). Както и сами можете да се убедите, геймплеят на Northland на практика е абсолютно същият, като този в Cultures 2. Никакви радикални промени, нищо кой знае колко по-различно.

Ако не ви се занимава с кампанията, а искате нещо съвсем неангажиращо и обикновено, няма никакъв проблем. За тази цел към играта са включени осем допълнителни свободни солови мисии. Те не спадат към основния сюжет на Northland и могат да бъдат разцъквани just for fun.

В интерес на истината,

играта е доста шарена

(ако мога така да се изразя). Графиката не е най-силната страна, на която са заложили създателите, но това не трябва да е пречка за никого. Northland използва абсолютно същия енджин, който видяхме и в Cultures 2 и поради тази причина визията изглежда малко одъртяла и овехтяла. Това е и основната причина за ниската ми оценка. Но самата ведрост, която Northland излъчва, премахва всички недостатъци. Човечетата са смехотворни и забавни (макар и доста малки). Всичко около тях е изрисувано в един доста свеж и разведряващ стил. Заобикалящата природа, както вече споменах, е малко по-шарена от необходимото, но това се връзва адски добре с непринуденото излъчване на героите. Когато разцъквам на Northland, за пореден път се уверявам, че в никакъв случай не трябва да се отдава твърде голямо значение на графиката на дадена игра. Наистина в първия момент, когато я пуснете, тя може да ви се стори малко грозничка, но с течение на времето ще свикнете и ще я обикнете.

Но така или иначе проблемите на Northland не произтичат от нейната графика, а от това, че на практика става дума за Cultures 2 с една нова кампания и няколко изключително дребни подобрения в геймплея. Сама по себе си тя е добро начало за хората, които никога през живота си не са се срещали с тази поредица. Но останалите геймъри ще останат недоволни от малкото нови неща, които им се предлагат.

Асен Георгиев

Удоволствието да избираш

CANYON

CANYON flash

USB Flash памети

CN-USB20RD0128 - $41.00
CN-USB20RD0256 - $69.00
CN-USB20RD0512 - $129.00

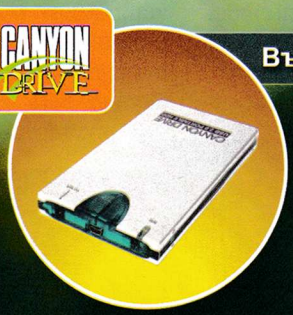
Капацитети:
128MB, 256MB, 512MB

Описание:
Миниатюрна флаш памет с USB 2.0 интерфейс

Характеристики:
Истинска Plug&Play и hot-swap функционалност
Пълна съвместимост с USB 2.0 и USB 1.1
Не са необходими драйвери за Microsoft Windows Me/2000/XP/ Mac OS 8.6 и по-висока
Захранва се от USB порта, не е нужно външно захранване
Защита с парола
Пази данните до 10 години

CANYON DRIVE

Външен USB 2.0 твърд диск



CN-PD252020 - $139.00
CN-PD252040 - $185.00
CN-PD252060 - $255.00

Всички посочени цени са без ДДС

Капацитети:
20GB, 40GB, 60GB

Описание:
Преносим външен твърд диск с USB 2.0 интерфейс

Характеристики:
Скорост на трансфер - до 480 Mbit/sec
Истинска Plug&Play и hot-swap функционалност
Пълна съвместимост с USB 2.0 и USB 1.1
Не са необходими драйвери за Microsoft Windows Me/2000/XP/ Mac OS 8.6 и по-висока
Не е нужно външно захранване
LED индикация при четене/запис

ПАРТНЬОРИ:

Компютел	(02) 955 6575	Лого 2000	(034) 440 236
СТС Технологии	(032) 272 500	Магитон Сервиз	(032) 622 801
Инфокомпютри солид рок	(02) 951 5345	Актим	(042) 602 013
Митиел	(02) 973 3508	ЕсНет	(078) 53 000
Еникомп	(02) 726 826	Темпус2000	(052) 610 730
Хард и Софт	(073) 34 477	Премиер груп	(02) 971 4999

ASBIS България ЕООД
ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР НА CANYON
бул. Симеоновско шосе 120, 1700 София
тел.: (02) 962 4004, факс: (02) 962 4355
sales@asbis.bg

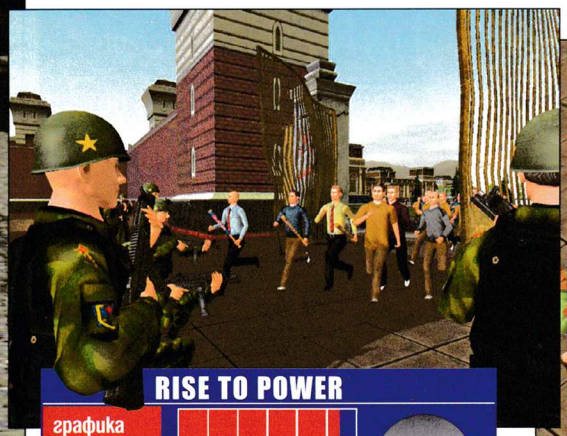
DISTRIBUTED BY ASBIS®
www.asbis.bg

REPUBLIC
THE REVOLUTION

Толстой е казал: "От всички войни тези две са най-велики – Време и Търпение". Ще разберете защо авторите са избрали интрото на играта да започва точно с тези думи, ако съберете кураж да се впуснете в политическия живот на Republic: The Revolution. Оригинално творение, но определено не за всеки вкус...

Нека се пренесем в не чак толкова далечното минало, попадайки на улицата във фиктивна съветска република. Младеж крачи бодро към дома си, нетърпелив да запише на хартия няколкото пламенни куплета, въртящи се в главата му. Но какво е това? Черна лимузина е спряла пред къщата на родителите му. Мрачни костюмирани типове, най-вероятно представители на службата за държавна сигурност, влекат майка му и баща му към колата. Момъкът отчаяно се затичва, но устремът му е спрян от юмрук в стомаха. Лимузината потегля. Родителите му вече ги няма. Той е абсолютно сам. Но една физиономия остава загнездена в паметта му, и която никога няма да забрави. Не и докато не си отмъсти.

Въпросното лице обаче си проправя път през ешелоните на властта. След разпадането на Съветския Съюз то печели изборите в новосформи-



RISE TO POWER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
издател	Eidos / Elixir Studious
сайт	http://www.elixir-studios.co.uk/
хардуер	Pentium 800 MHz, 512 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

2 CD

раната държава Новистрана. Разбира се, такъв характер трудно може да се задоволи с ограниченията на свободното общество и демокрацията плавно преминава в диктатура.

След такова въведение героят обикновено посяга към оръжието, изправя се срещу противниковите редици и оставя след себе си река от кръв, задвижван единствено от изгарящата го жажда за мъст. Случая в Republic: The Revolution обаче е друг. Нашия протагонист решава да се бори със системата по "цивилизован" начин.

Пътят на политиката

Преди да започне борбата ще трябва да насочите вниманието си към кратка анкета, покриваща периода от отвличането на родителите до пускането в ход на новата фракция, която ще оглавите. От отговорите, които ще дадете на този тест, зависи първоначалната д огма на групировката ви, както и началните показатели на вашия революционер – статус, контрол, харизма и присъствие. Има и пети показател, пресъздаващ отдадеността към каузата, но той е променлив само за последователите ви. Това е и първата ви работа, когато стъпите в град Екатерин – да издирите някой другар от младините си. Някой от компатриотите, с които сте кроили планове за създаване на новото движение. На него се пада честта да бъде дясната ви ръка. Следва набиране на още преки помощници и люта борба с другите фракции за сърцата и мозъците на местното население. Организацията ви си има и щабквартира, местоположението на която многократно ще сменяте поради най-различни причини, включително и разрастването на "партията".

С течение на времето ще можете до подобрявате характеристиките на персонажите под ваш контрол, ще получавате достъп и до нови политумения, вариращи от лепене на плакати по улиците до ползване на груба сила срещу опозицията. Сплашване, шантаж, компромати, убийства – това са все неща от пропагандния ви арсенал... Изобщо, имате пълната гама политически номера, но за да ги използвате, ще са ви необходими не само специфични способни персонажи, а и определени ресурси. Последните са три вида и се натрупват всеки ден, в зависимост от обществената подкрепа, на която се радвате в различните градски квартали.

Всеки ден е разделен на три фази – предобедна, следобедна и нощна. През всяка от тях ще давате заповедите, които трябва да бъдат изпълнени през следващата. За отделните си подчинени ще трябва да изберете и фазата, през която да си почиват – все пак човек трябва да има време да се прибере вкъщи и да се отпусне малко.

Успехът на повечето действия в играта зависи и от още един фактор – местоположението, на което го извършвате. Трябва добре да разузнаете кварталите на града. Така ще разберете не само до каква степен населението в тези зони подкрепя другите партии, но ще можете и по-добре да следите действията им в района. Опознаването на територията, от една страна, ще ви покаже усамотените и потайни кътчета на махалата, а, от друга – популярните. Ползата от това е ясна. Примерно, на едните можете да проведете обществен митинг с голяма успеваемост, а на другите можете да пречукате някой без да привличате много нежелано внимание.

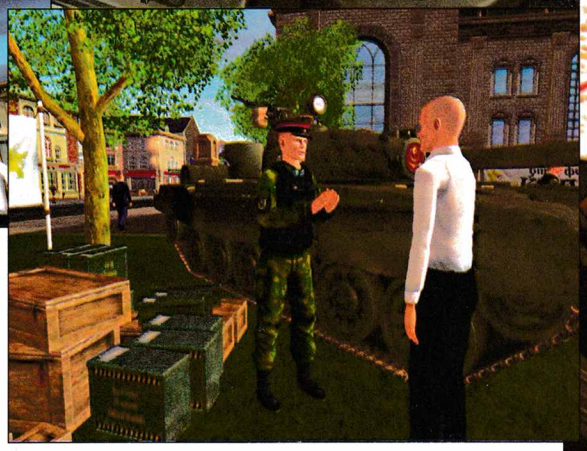
Камък, ножица, хартия?

Целият принцип на играта се крепи на три основни фактора: Сила, богатство и влияние. Парите купуват сила, силата убеждава влиянието, а влиянието добива богатство. Цяла-

ToXX Club
НАЙ-ЛУКСОЗНИЯТ ИНТЕРНЕТ И ГЕЙМ КЛУБ В ЦЕНТЪРА НА СОФИЯ
:-) ЕЛАТЕ ДА СЕ УБЕДИТЕ САМИ :-)
75 PC
AMD PALOMINO 1600MHZ
256 MB DDRAM
19" SAMSUNG FLAT
Optical Mouse Logitech
3COM Network
супер климатизация
ЧАТ БАР :)
цена за час - 0.99 лв.
нощна мрежа - 4 лв.
сутрешна мрежа - 2 лв.
Трупайте часове - получете отстъпка 10% 25% 50%
Адрес: ул. "Ангел Кънчев" 1 (до ESCAPE) тел: 980 80 79

та гама политически машинации в играта е в известна степен някаква деривация от този принцип.

На средностатистическия нефанатизиран играч първият сблъсък с Revolution ще му изкара въздуха. В смисъл че или ще се откаже да има каквото и да е взимане-даване с туй чудо, или атмосферата ще го погълне и ще се почувства като Че Гевара. След това, ако сте от втория тип, или ще влезете в стъпка с действието, или бързо ще се отегчите. Основната история на играта е доста прилична и се разгръща на отделни интервали в относително нелинейния геймплей. Самият начин на игра на някои хора може да се стори монотонен, най-вече защото само раздавате заповеди и почти безсилно наблюдавате изпълнението им без да имате каквато и да е възможност пряко да поемете нещата в ръцете си и да се почувствате като част от действието.



След Екатерин има още два, значително по-големи града. Ще има да агитирате, събирате компромати и да вадите на бял свят кирливите ризи на неудобните за вас движения колкото ви душа иска. Че как иначе? Конкурентите ви пуснаха статия във вестника, че сте крали четки за зъби от църквата? Някои от последователите им особено ви дразнят? Защо да не разберете къде живеят и да ги навестите, когато най-малко ви очакват? Дали ще вербувате въпросния индивид на ваша страна или ще използвате малко по-груб начин, за да го отстраните от сцената, си зависи от вас.

В техническо отношение играта е почти безупречна. Но нека първо ви попитам нещо...

Груба изненада

Как ви звучат 512 MB RAM като част от минималните системни изисквания? Е, можете спокойно да се пробвате и с 256, но това ще ви коства повечето графични екстри, а ще трябва и да се примирите с измъченото чегъртане на твърдия си диск, дерящ отчаяно виртуалната памет. Бавната скорост (трета охлювска) на сейване и зареждане е съвсем отделен въпрос. Но нека приемем, че компютърът ви покрива всички норми. 3D частта от играта изглежда перфектно и бих казал, че олицетворява съкровената мечта на всеки SimCity фен. Градът е като жив. Автомобилното движение, хората по улиците, дърветата и най-вече сградите – всичко е изпипано до най-малък детайл и създава отлична постсъветска атмосфера. Това добре, но в крайна сметка много повече време ще прекарате пред "сателитния" 2D поглед на града, който далеч не е толкова привлекателен. Да надничате любопитно над рамото на някой случаен човек в 3D средата може първоначално да е интересно – наблюдавате го как ходи, как пазарува, говори с приятели, чака автомобилния поток да спре, за да пресече улицата, чеше се зад ухото, бърка си в носа... Да, ама играта не се играе така – хайде обратно към грозните менюта. Ако не бяха няколкото опции, до които имате достъп само в уличния режим, спокойно можеше да се мине и без него. Но тогава с какво да се впечатли публиката?

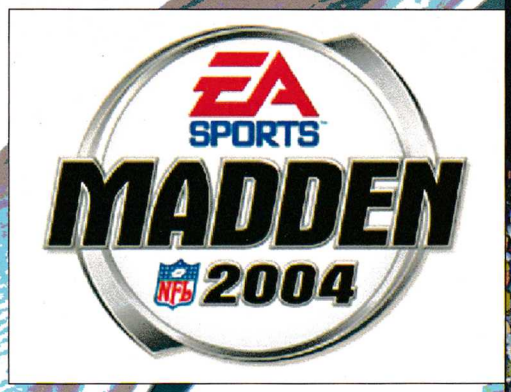
Композиран от твореца, познат на много от "Изгубени в космоса" и последния Privateer и изпълнен от словашкия радио-симфоничен оркестър, музикалният фон на Republic е истински малък шедьовър. Шумовете на града са точно каквито човек би очаквал. Измислената новистранска реч също е озвучена, но далеч не оставя приятни впечатления. Получило се е нещо средно между полски и руски. В крайна сметка до това, което се лее от устите на новистанци, крясъците на тумба разгневени германци звучат като песен на хор малки ангелчета. Е, това последното си е въпрос на вкус и лични предпочитания.

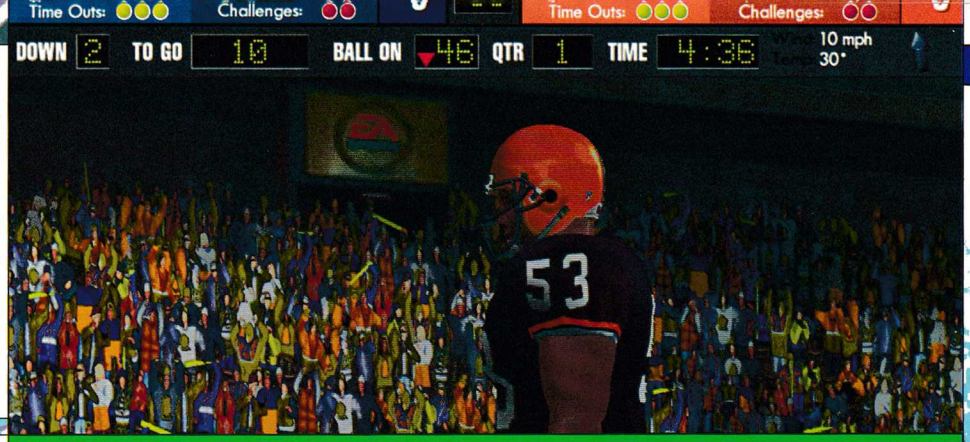
Само още едно нещо да спомена, преди да съм забравил... Играта няма истински tutorial. Ще трябва да разчитате или на ръководството (да, това, което на много от вас ще ви го изяде котката, ах, този домашен звяр!), или на постните обяснения, до които можете да се докопате в самата игра. Желая ви късмет, не че ще ви е необходим. Инат му е майката!

Ще излезе ли от вас революционер? Ще върнете ли демокрацията в ръцете на народа или ще предпочетете да го водите към прогреса с железен юмрук? Нямате ли под ръка половин GB RAM, може би ще искате да отложите обмислянето на този въпрос. Ако смятате Counter Strike за комплексна и дълбокомислена игра, направо пък бягайте от Republic като от чума.

Имате търпение в излишък и обичате игрите, в които първоначално човек гледа и мига недоумяващо без да е в състояние да разбере кой знае какво поне през първите двадесетина минути? Да раздавате заповеди и спокойно и безучастно да наблюдавате как другите се мъчат да ги изпълняват съвпада с идеята ви за добре прекарано време? В такъв случай в Republic може и да намерите точно тази уникална игра, за която сте си мечтали.

Борис Цветков





Виртуалният вариант на един непопулярен за родината ни спорт. Въпреки това го препоръчвам горещо на всички спортни маниаци

Честно да си призная, единствените ми срещи с американския футбол досега се въртяха около филмите с колежанки мажоретки, а познанията ми в областта на този спорт се изчерпваха с това, че прилича на ръгбито, ама не съвсем. След като взех двата диска с Madden NFL 2004 и се запътих към PC-то си, се чудех дали въобще ще успея да разбера правилата и смисъла на този непопулярен у нас спорт. Веднага след като подкарах играта, вече бях почти сигурен, че всичко е толкова сложно и следва

някаква своя собствена логика, която аз едва ли ще схвана. Оказа се, че не е така. Madden NFL 2004 всъщност е една много приятна игра, която ме зариби сериозно и спечели още един фен от тази страна на Атлантика.

Както сами предполагате, производителите от EA Sports са си свършили работата перфектно и от техническа гледна точка

играта изглежда почти съвършено

Графиката е адски реалистична, терените са много истински, а озвучаването и саунда са перфектни за такъв тип спортна игра. Всеки един от играчите говори и си общува с другите реалновремево, тълпите викат изключително убедително, а коментаторите според мен се справят нечовешки добре. Отдавна бях чувал, че Madden серията на EA е най-добра от всички спортни заглавия на тази фирма, а сега успях да се убедя със собствените си очи.

Освен перфектната визуална и звукова реализация Madden NFL 2004 има и много железен геймплей. Ако трябва да бъда обективен, преди да седнете пред играта определено ще трябва да се запознаете с условията на американския футбол. Ако не го направите, след 5-6 загуби ще започнете да навлизате в правилата на играта (както се случи и с мен). Сега няма да ми стигне мястото да ви обясня дори основните принципи на американския футбол, но ви гарантирам, че ако се задълбочите и ги заучите добре, ще се забавлявате истински с Madden NFL 2004.

Много яки хрумки на EA са включеният режим Franchise, с който спокойно можете да се правите на треньор (ако в следващата FIFA има нещо такова, подозирам, че жанрът "Футболен мениджър" ще залезе :)), възможността преди всяка атака или защита да избирате тактиката си (това е една от специфичностите на американския футбол). Неприятен е фактът, че се за контрол над играчите си освен курсорите ще трябва да използвате още

16(!) бутона от клавиатурата

Всеки един от тях има различна жизненоважна функция при защита, нападение, спринт, посрещане...

Въпреки че този спорт е неактуален в България, гарантирам ви, че много хора ще се зарибят по Madden NFL 2004. Само трябва да я опитат. Играта не просто предлага едно много добро изживяване, а поднася американския футбол в невероятно яка светлина.

Всъщност тайната на този спорт се крие не само в силата и издръжливостта. За една добра игра е важно и доброто планиране. На много места ще се налага да решавате как точно да действате, как да смените тактиката си и така да навлизате лека-полека във всички тънкости на този спорт.

Въпреки малкото място, с което разполагам, надявам се да съм ви убедил, че Madden NFL 2004 е заглавие, което си струва. Въпреки че жанрът му е малко неактуален у нас, нищо не пречи всеки да се докосне до този специфичен за американците спорт, който наистина има на какво да ни научи нас европейците. Най-малко защото около футболистите винаги се навъртат мажоретки... А тук май мажоретките са по-скоро към... :)

Орлин Широв

SPORT SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	EA Sports
сайт	http://www.easports.com
хардуер	Pentium 700 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, PS2

IndyCar SERIES

В България IndyCar е слабо популярен спорт. Да не кажа дори твърде слабо популярен. Ако дори съществува някакъв незначителен интерес към автонадпреварата с този вид болиди, той се изчерпва до няколко ключови думи – овални писти, САЩ, Индианаполис. И много, ама много обиколки.

Дотук с общоизвестната фактология. Благодарение усилията на Codemasters всеки от вас, който прояви малко повече любопитство, ще разбере, че IndyCar е признато за най-бързото автомобилно състезание в света (средна скорост от 230 мили/час, което прави приблизително 300 км/час). Пистите може и да са овални, но всяка има различен градус на наклон на овала и поради тази причина различна идеална крива. Колите в IndyCar се задвижват от шестстепенни ръчни скоростни кутии в комбинация с 3,5-литрови V8-двигатели, средна мощност от порядъка на стотици конски сили, а посоката на движение винаги е обратна на часовниковата стрелка, поради което управлението е колите е настроено за леви завои.

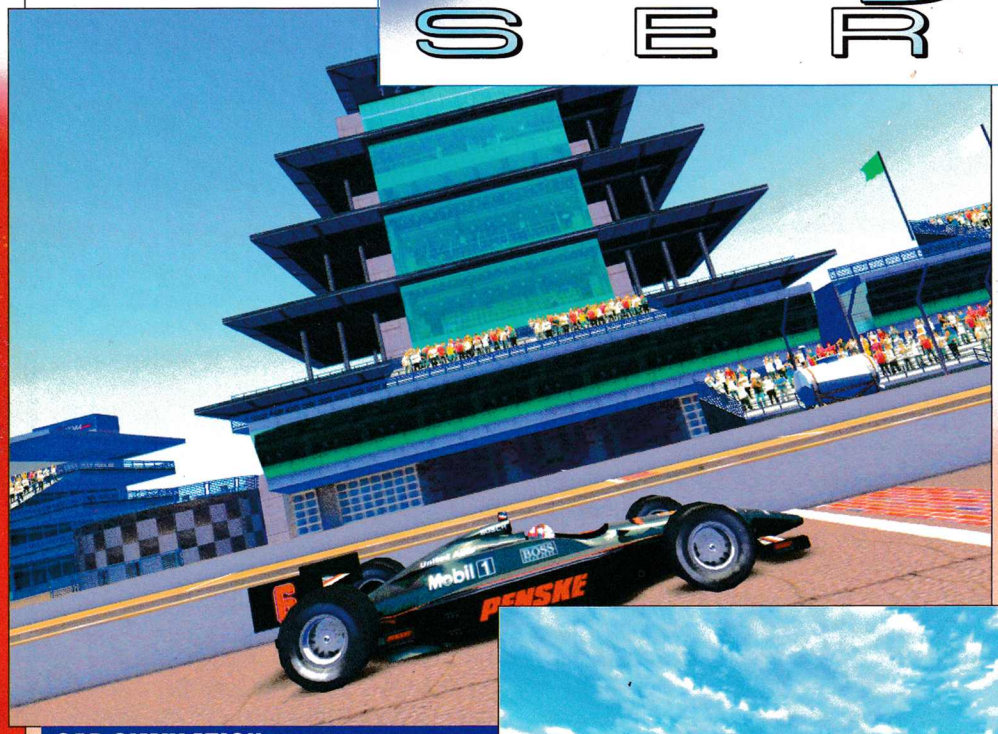
След всички тези факти не ви остава нищо друго освен да си вземете един огромен пакет пуканки, все едно ще ходите с гаджето на кино в "Арена" (това е едно такова ново и ултрамодерно кино в София, дето гъзетата от "Люлин" съвсем скоро ще го завземат, ама тия от "Дружба" и "Младост" все още не знаят, така че пазете поверителната информация), купете си двултитрова бутилка кола, разчупете пръсти с характерен звук и хванете волана. Ако нямате, натиснете "Enter"

Codemasters са изключително яка компания, особено в областта на автосимулаторите. Ще ви дам само един аргумент в тази посока – Collin McRae. Макар че вие вече си го знаехте и без мен. Преориентацията на английската фирма към конзолния пазар означава и вслушване в презокеанските тенденции, където Конзолата се пише с главна буква. Понеже им е писнало вече от компютри, не за друго. Пак поради същата причина е намерено време, бюджет и кадърен подизпълнител като Brain in the Jar, който да пресъздаде изживяванията от

търкалянето по овал

върху телевизора/монитора на PC-то с подобаващото ниво на качество. В САЩ тази игра ще намери своя радушен прием, като в никакъв случай не е желателно да я подминавате, ако и вие обичате автосимулаторите. Това е така, защото, казвам го напълно убедено, тя е най-добрият симулатор на IndyCar, правен някога. Сериозно.

Веднага една немалка част от вас ще кажат: "Добре де, какво толкова забавно има да се въртиш три часа в кръг по некакъв овал, да ходиш да сменяш гуми и накрая да гледаш къде си в класирането?". Това са водите на болшинството хора, незаразени с бензиновия вирус, за които двигателите с вътрешно горене са създадени единствено и само за превоз на пътници и товари от точка А до точка Б с по-висока средна скорост от парните агрегати. IndyCar дава точно необходимата емоция и моторен адреналин, от която се нуждае всеки маниак на шеметните надпревари. Графичният енджин на играта е дотолкова съвършен, че позволява съвсем реалистично усещ ане за скорост при машини от гигахерц нагоре и поне Geforce 2 (чист, без MX-примеси). IndyCar Series е брутална игра – истинска скорост, истински рев на мотори и много, много бензин.



CAR SIMULATION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	Codemasters
сайт	http://www.codemasters.com
хардуер	Pentium 1 GHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, X-Box, PS2

След сравнително простата инсталация ви очаква стартово видео, което интуитивно ще ви провокира да потърсите предпазния колан до себе си. Саундтракът към играта е интересен – от една страна, включва разтрисащи рок-жици, а от друга съдържа и няколко кънтри-бози.

Както вече уточнихме, това със сигурност е разбираемо и част от атмосферата на надпреварата не би била същата без народна музика от Нашвил, Тенеси.

Вътрешен компромис

обаче е необходим само за музиката. Гласовете на коментаторите, ревът на моторите – всичко е на необходимото високо ниво за пълна наслада от моторните спортове.

Както си му е редът, в един автосимулатор имате на разположение избор между няколко вида състезание – шампионат, тестови кръгчета или единично състезание. Слава богу, не е нужно да карате всичките 500 обиколки на Indianapolis 500. Освен ако не искате, естествено. Можете да настроите този показател като за всяка писта максималният брой на обиколките се различава.

Излизаме на пистата. Окей. Имате опции да изключите помощните функции и например да сменяте скоростите ръчно, да въртите волана без помощта на компютъра или да спирате съобразно физическите закони, а не на базата на някакъв фиктивен, "извънземен" контрол свише. Естествено, можете да се впуснете в надпреварата веднага, без да отделяте специално време за настройки на спойлери, налягане в гумите и преводни числа на скоростната кутия. Всичко може, стига клиентът, пардон, играчът, да го пожелае. Летящият болид изпреварва, завива и се търкаля по пистата, сякаш всичко е наистина. Воланът е точно толкова директен, колкото трябва да е в спортен болид. И въобще кефът е неописуем.

Колите от IndyCar имат

няколко особености при шофиране

Така например в процеса на карането състезателят може да променя коефициента на смесване на въздушно-горивната смес, която влиза в цилиндъра. Този коефициент се движи между 1 и 7, като 7 е най-"мазно", а 1 е най-"сухо". Промяната му има тактическо значение. С по-богата на бензин смес състезателят получава по-добри характеристики на мотора, по-висока мощност и по-висока максимална скорост. От друга страна, това качва разхода на гориво и по този начин намалява броя на обиколките, които могат да се изкарат с едно зареждане. В този смисъл в началото можете да заложите на скорост и мощност, а към края да пестите бензин.

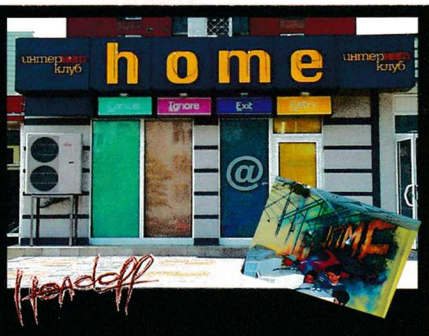
Освен гориво пилотът на болида може да преразпределя в движение и определено количество баластра. В началото на състезанието баластрата е концентрирана в средата, като по този начин балансира разпределението на тежестта между двете оси. Когато колата е пълна с бензин, спокойно можете да пратите баластрата напред, така че да получите по-висока стабилност – горивото е отзад и компенсира потенциалния дисбаланс. С напредването на състезанието и "олекването" на резервоара обаче колата започва да залита в завоите и опасно да изхвърля задница към външния им радиус. В този случай баластрата тук може да ви послужи като спасение "отзад", ако разбирате какво имам предвид... Наред с обикновените 14 надпревари на сезона, получавате уникалния шанс да карате на Indianapolis 500 – една от трите писти в света, където истинският майстор се отличава от обикновения драйвър (другите са Нюрбургринг – в Германия и Льо Ман – във Франция).

Изключително полезна и интересна е опцията "Masterclass". Това е нещо като туториал за пилоти, в който играчът получава обяснения за различни техники на каране, функции на болида и възможност да овладее ръчните настройки. Ако карате компютърни коли от дълго време, "мастерклас"-ът ще бъде истинско удоволствие за вас.

IndyCar Series е чистокръвна, 100-процентова състезателна игра за киберавтомобилисти. Тя е хардкор и в това е нейният чар. В крайна сметка, по пистите се возят истинските шофьори, а не уикендови "водачи на МПС".

Александър Бойчев

интернет клуб
home
промоционни цени
от 0.79 до 1 лв.
Athlon 1GHz, 19" Sony Trinitron, GeForce 2
сканиране, лазерен и цветен принтер
супер климатизация
10 Mb връзка до Headoff
София, ж.к. Младост 4, Битов комбинат – секция 2, тел: 974 62 87



American Conquest Fight Back

Едно грандиозно и самостоятелно разширение, в което войната все още не е свършила. Колониална Америка ви кани за още една порция от епически сражения. Смеете ли да се изправите срещу самата история?

Украинците от GSC Gameworld имат особено усещане за мащабност (че даже и за епичност) в своите исторически реалновремеви стратегии. Видяхме го и в Cossacks и в American Conquest. И определено го има и в новия експанжън American Conquest: Fight Back. Верни на традициите си, GSC ни представят поредната гореща порция от сражения. Те се развиват на териториите на Колониална Америка в периода 1517-1804 г. Но нека погледнем нещата малко по-отблизо...

Статистики

Най-общо казано, Fight Back е напълно типичен експанжън. Той е самостоятелен, което означава, че не е необходимо да притежавате оригиналния American Conquest, за да го разцъкваме. Fight Back е претъпкан със стандартните за експанжъните допълнителни екстри като още нации, единици, сгради, кампании и прочее. Или казано накратко – много повече от любимото старо. Между другото, такова е и общото усещане от целия експанжън.

Нациите са вече общо седемнадесет на брой. Новите придобивки са немци, холандци, португалци, руснаци и местните жители на Аляска. Към тях прибавете осем нови кампании (с общо двадесет и шест мисии), четиридесет и седем допълнителни единици, още два броя кораби, много нови ъпгрейди и приблизително тридесет и шест сгради. Но до тук с досадните статистики. В общи линии Fight Back няма нещо кой знае колко свръхоригинално нещо (освен може би новия режим на игра, но за него може да прочетете малко по-надолу). Така че спокойно можем да й лепнем клишето "задължителна за всички фенове на поредицата".

А за какво става въпрос в играта? Тристагодишната война продължава с нови сили! Все още има конфликти за разрешаване и сражения, които трябва да бъдат спечелени. Новите кампании ще ви разкажат за мистериозната страна Ел Дорадо и немската експедиция, която е обзета от дива златна треска и отчаяно се опитва да намери тази легендарна земя. Ще ви изпратят и на една завоевателна експедиция с испанците в лицето на Кортез, след което ще ви вкарат в ботушите на руснаците, които изследват територите на Аляска. И това не е всичко...

Защо си заслужава?

Fight Back добавя чисто нов режим на игра. Иде реч за така наречения Battlefield. Той може да се джитка както в сингъл, така и в мултиплейър. Както се подразбира от самото му заглавие, Battlefield се центрира изцяло и само върху битките. Те обаче не са свързани с определено историческо събитие, но за сметка на това са балансирани перфектно и ще ви позволят да разработвате и изпробвате нови тактики и стратегии или просто да размажете от кеф противника на среща. Интересното в случая е, че ресурсите ви са ограничени като количество. Не може да събирате нови, тъй като нямате никаква база, но имате възможност да оползотворявате наличните в определени ъпгрейди и по този начин да увеличавате ефективността и силата на своята армия. Целите в тези битки са най-различни – от "избий отсрещната армия до крак" до "завладей еди-коя-си крепост и я удръж еди-колко-си време". Честно казано, Battlefield е интересна хрумка. Тя е и това, което различава Fight Back малко повече в сравнение с останалите заглавия на GSC.

В играта се забелязва и една крайно интересна и ключова уникална сграда. Тя принадлежи на местните жители на Аляска и представлява голям тотем, който увеличава морала на техните единици (а както може би сами си спомняте, той е от ключово значение за изхода от всяко сражение). Това е и тяхното най-голямо преимущество в сравнение с модерната техника на наглите нашественици.

Баланс и още нещо

Fight Back е старателно балансиран експанжън. В него има над тридесет промени в цените, уменията, скоростта на строеж, обхват и прочие, и прочие на единиците от отделните раси. Усеща се и полъх на леко подобрен противников изкуствен интелект, но нищо кой знае колко революционно.

Бъдете сигурни, че и във Fight

REAL TIME STRATEGY

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	CDV / GSC Gameworld
сайт	http://www.americanconquest.com
хардуер	Pentium 450 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

интернет клуб
home
София, ж.к. Младост 4,
Битов комбинат - секция 2
тел: 974 62 87

Back ще бъдете буквално залети с десетки килограми историческа информация за дадения период или сражението, в което взимате участие. Играта наистина е един, кажи-речи, безплатен урок по история. Но на моменти става твърде отегчителна с всякакви излишества и пространни обяснения (поне според мен). В края на краищата защо сме тук – да се млатим или да слушаме лекции? Добрата новина е, че можем да прескачаме всички тези исторически факти с един-единствен клик.

Не очаквайте обаче каквито и да били графични или звукови промени в сравнение с оригинала. Това все пак е просто един експанжън. Но така или иначе визията на играта и нейното саунд оформление са достатъчно хубави и все още не са остарели твърде много (American Conquest излезе едва преди няколко месеца – в края на февруари).

Проблеми

Наред със своите положителни качества Fight Back върви в комплект с почти всички дразнещи елементи, присъщи за абсолютно всяка реалновремева стратегия. Едно подобно нещо например е лошият патфайндинг. А когато съчетаем този проблем с игра, която разчита на масови сражения с хиляди единици (до 16,000), работата загрубява. Туктам може и да заформите някой и друг бял кичур, докато се опитвате да накарате своята армия да направи желаното от вас действие.

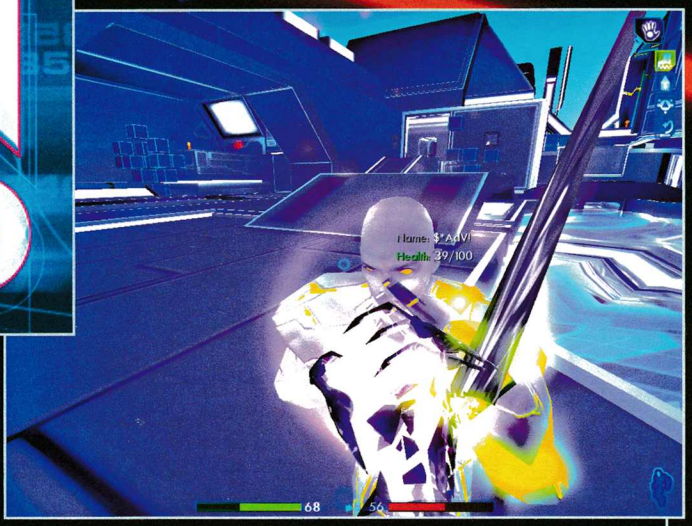
И въпреки това Fight Back е хубава игра. Но има един проблем, който е характерен за всички реалновремеви стратегии на GSC като цяло. Липсва им масова достъпност. Те са направени за твърде подбран кръг от фенове. Ако до този момент нито Cossacks, нито American Conquest не са успели да ви впримчат в своята историчност и да ви направят заклет фен, то моят съвет по отношение на Fight Back е: стойте настрана. Но ако обичате хипер хардкор стратегиите и нямате нищо против засилената икономика в тях, нарамете мускета, качете се на първия кораб за Северна Америка и покажете на местните индианци кой е истинският господар на континента. :-)

Владимир Тодоров

www.SPEEDY.bg Just click it!
EXPRESS DELIVERY SERVICE
√ ЕКСПРЕСНИ КУРИЕРСКИ УСЛУГИ
√ ГРАДСКИ КУРИЕР
√ КАРГО И ТРАНСПОРТНИ УСЛУГИ
София - 02/ 978 80 25, 917 55 11, 931 78 55
и в още 44 офиса в България
СПИДИ-ОБСЛУЖВАНЕ И ЦЕНИ БЕЗ КОНКУРЕНЦИЯ

Пригответе се за дигитализация и едно шеметно пътуване във вътрешността на вашето PC...

TRON 2.0



1982 г. ... Колкото и да е невероятно, още преди двадесет и една години Уолт Дисни издаде един от най-добрите киберекшъни на всички времена. Всъщност това бе и първият представител на този поджанр. Филмът Tron бе и си остава уникално явление. Комбинацията от много зъл и почти толкова могъщ изкуствен интелект, хомо сапиенс в машината и добър индианец (едноименната програма Трон), който да помага на нашия главен герой, си беше истинско новаторство за началото на 80-те. Хората, отговорни за визията на този филм, доведоха нещата до уникални, невиждани, почти шизофренични картини. За пръв път след "2001 – Една одисея в космоса" на Стенли Кубрик компютрите изглеждаха дотолкова непредубедено зловещо.

В резултат на Tron на бял свят се появиха множество фенове и едни от първите игри, вдъхновени от киното. Всъщност по-интересното е, че в наши дни с цялата технология и средства филмовите шамани в Холивуд все по-рядко успяват да родят нещо, което да напомня успеха на Tron и последвалата кибермания. За да почетат вече позабравения култ към първия филмов мегахит, посветен на виртуалната реалност, през миналата година авторите на Мики Маус и компания решиха да освежат старата слава. Едно от действията, които Дисни реши да предприеме, бе създаването (от страна на Monolith) на първокачествена 3D пуцалка, а именно Tron 2.0.

Настоящата игра експлоатира до максимум идеята и атмосферата на първоизточника. Единствената особеност е, че сценарият се развива двадесетина години след оригиналните събития. Алан Брадли – бащата на Трон, пренаписва алгоритмите, довели до кашата от 1982-а. Следва леко сборичкване, замъгляване на картината и програмистът изчезва. Синът му решава да провери какво става, при което бива "дигитализиран" и вкаран в компютъра... Действието на геймката започва. От този момент до финала се изнизват тридесетина нива абсолютно интензивно джиткане и разплитане на мистерии. Причините за настъпващия хаос се разкриват постепенно, на час по лъжичка на фона на голяма порция врагове и пуцане, водещо до изтръпване на показалеца.

Местата, из които се развива екшънът, включват бродене из виртуалната реалност на класическо ПЦ, Firewall и още няколко екзотични хардуерни вариации. В тази последната група най-оригиналното чудо е

вътрешността на един престарял 16-битов компютър

Нивата, които се предлагат във вътрешностите му, имат много приятна графика и изключително ностал-гични ретро елементи. Всеки, докосвал се до родната гордост "Правец 16", би изпитал истинско умиление при вида на тази хардуерна реликва.

По отношение на действието и прогреса при изпълнението на задачите Tron 2.0 е разделен на две. Първата част представлява класическата пуцалка. По този показател геймката се намира някъде към идеалната среда, тоест няма залитания в някоя от крайностите на 3D-жанра. Джиткането не се свежда нито до безумна употреба на тонове муниции в стил Doom или Serious Sam, нито пък предлага влудяваща реалистичност а ла Tom Clancy's "Не-знам-си-какво". Повечето от елементите на геймплея като врагове, оръжия и телесни способности са добре балансирани, така че да изстискат до максимум възможностите ви, но без да

3D SHOOTER

графика	
звук	
геймплей	
общо	2 CD
издател	Monolith / Buena Vista Games
сайт	http://www.tron20.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 256 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 9.0
платформа	PC

ви ходят по нервите с неща като безмозъчно пуцане или пък смърт с един куршум.

Интересното е, че при битките и разораването на нивата играчът се сблъсква с три специфични явления. Първото е помощни програми с неизяснена функция, второто – артефакти, заразени с компютърни вируси и третото – лоши сектори по харда. За справянето с тези проблеми във "версия 2.0" са предвидени забавни способности от рода на дезинфекция, дефрагментиране и опознаване на неизвестен софтуер.

Единственият момент в тази част на Tron, която може да издразни феновете на триизмерните екшъни, са присъстващите акробатични изпълнения. Шутърът бъка от места, в които героят трябва да маймунства от клон на клон. Неприятно е, че повечето от неуспешните подскоци се оказват много по-смъртоносни и от преки контакти с противника. Падането дори от средни височини има чести фатални последици. В това отношение хората от Monolith може би малко са се поолели – все пак искаме да играем 3D-екшън, а не Tomb Raider.

The Grid

Вторият вариант на джиткане, поместен в играта, обаче е почти безгрешен. Става дума за така наречените Light Cycle турнири, за които ви споменах още в превюто на Tron 2.0. Те представляват убийствени съревнования с дигитални мотоциклети, които препускат с шеметна скорост из виртуалната реалност. Играчът попада в накъдрена арена заедно с няколко противници. Машината му се движи с определена скорост и оставя доста дълга диря, която представлява нещо като стена. Състезателят изгаря, ако се блъсне в стените на нивото или въпросната диря (собствена или на някои от съперниците). Играенето в този режим се разнообразява от няколко шукаритета за еднократна употреба, които се срещат из трасетата и ви помагат да преборите иначе изключително съобразителните и коварни вражески мотоциклетисти. Голямо плюсче в тази част на играта е и фактът, че респаунването при загуба на даден двубой става изключително бързо.

ERASER.EXE

Враговете, с които се сблъсква наша милост, са екипирани с изключително добри оръжия, които носят имена в софтуерен стил. Като качества и способности представителите на противниковото програмно осигуряване са средна хубост. Въпреки това изкуственият им интелект е сравнително неприятен. Ако забележат героя, лошковците веднага се втурват да викат подкрепление и (или) най-безцеремонно се изсипват групово с цялата си дезинтегрираща мощ. Репликите им от рода на "Freeze program!!!" са само за заблуда на противника, така че не разчитайте някой да пожали живота ви, само да ви заточи задълго в някой zip-архив, вместо да стовари отгоре ви цялата мощ на командата "Erase". Стрелбата на повечето от гадините е достатъчно точна и силна. Моментните кафе-паузи по средата на баталията водят до ужасен летален край и неприятно презареждане.

Благинките, които идват на помощ в борбата с неприятелските .EXE-та и .DLL-и, са няколко. В 2.0 са предвидени някои предмети, които

могат да превърнат действието почти в подобие на Thief или Hitman. Tron предлага редица възможности за тихичко промъкване и заличаване на враговете. При правилен подход и търпение някои от нивата могат да се минат по един доста зловещ (и леко възхитителен) начин.

Друг помощник в борбата са и сравнително честите възможности за подновяване и закърпване на собствения корпус. Показателите в играта, за които трябва да внимавате, са само два: живот и енергия. Последният елемент практически служи за всички операции – от пуцането до зареждането на нови програмки, четене на мейли и гледане на филмчета. Попълването на запасите се извършва по два основни начина. "Вариант едно" е презареждане в съответни станции, а вариант две – изсмукване на софтуерните останки от сразените врагове.

Артефакти

Оръжията в Tron 2.0 са разделени в четири основни групи. Във всяка от тях има по три смъртоносни приспособления. Основното пуцало на героя е синичък метателен диск. Колкото и елементарно да изглежда, дигиталното фризби има приятна разрушителна мощ. Наред с това разполага и с множество допълнителни екстри. Първата е, че накрая винаги се завръща при своя собственик. Втората – не харчи енергия. На трето място (но не и по важност) трябва да се отбележи, че при нужда то се превръща в приятно добър щит. Останалите части от арсенала са смесица от класически и оригинални елементи. Сред най-забележителните измислици е последното оръжие от четвъртия комплект. Чудото представлява нещо като базука, която изстрелва малки черни дупки. На мястото на попадението изниква светеща сфера, която поглъща и анихилира всеки намиращ се близко враг. Второто по-забавно оръжие представлява виолетово осветена лапичка. Допряна до някой обект, тя изсмуква живота му и добавя еквивалентно количество енергия в запасите на играча.

Друг по-оригинален момент спрямо класическите 3D екшъни е и наличието на множество полезни "предмети". Освен верните си "кремъклийки" играчът разполага с още две графи придобивки, подобряващи качествата и защитата му. Екстрите представляват нещо като малки помощни програмки. Събраните от героя софтуерни елементи се разполагат в цифровизиран еквивалент на инвентар. По подобие на някои RPG геймки само част от добавките наистина могат да бъдат използвани. За всяко основно ниво има и съответните (в случая паметови) изисквания. Допълнителната закачка идва и от това, че хардът, с който се разполага, е накъсан на парчета с определена големина.

Version 4.19

Друг елемент, създаващ усещане за RPG, е възможността за ъпгрейд. С течение на времето нашият главен герой Брадли-младши събира и получава определен брой точки, с които се превръща в програма с по-висока версия. В Tron 2.0 е вместена и възможност за подобряване на предметите. На места из нивата има хвърчащи обекти, с чиято помощ версията на някоя от помощните програми също може да се качи.

Външният вид на играта е определено най-характерната ѝ част. Графиката следва плътно филмовия първоизточник. Като резултат повечето картинки са издържани в едва няколко цвята. Случаите, при които има повече от десетина разцветки, са истинска рядкост. Частите на отделните хардуерни вътрешности са боядисани по един и същи начин. Повечето от детайлите на фона са приятно ръбовати. На пръв поглед всичко това звучи твърде елементарно, но на втори – ще откриете множество малки подробности, които ще ви наведат на мисълта, че опростеният дизайн не е резултат от програмистки мързел и небрежно отношение към работата. По-динамичните елементи в играта като човечета, оръжия и пуцане са изобразени със страхотна прецизност. Екзотичните кремъклийки предлагат не само подходяща огнева мощ, но и множество свързани с нея визуални ефекти. Избухванията, стрелбата и разпадащите се противници са просто прекрасни.

Забавен момент са и

текстчетата в DOS стил

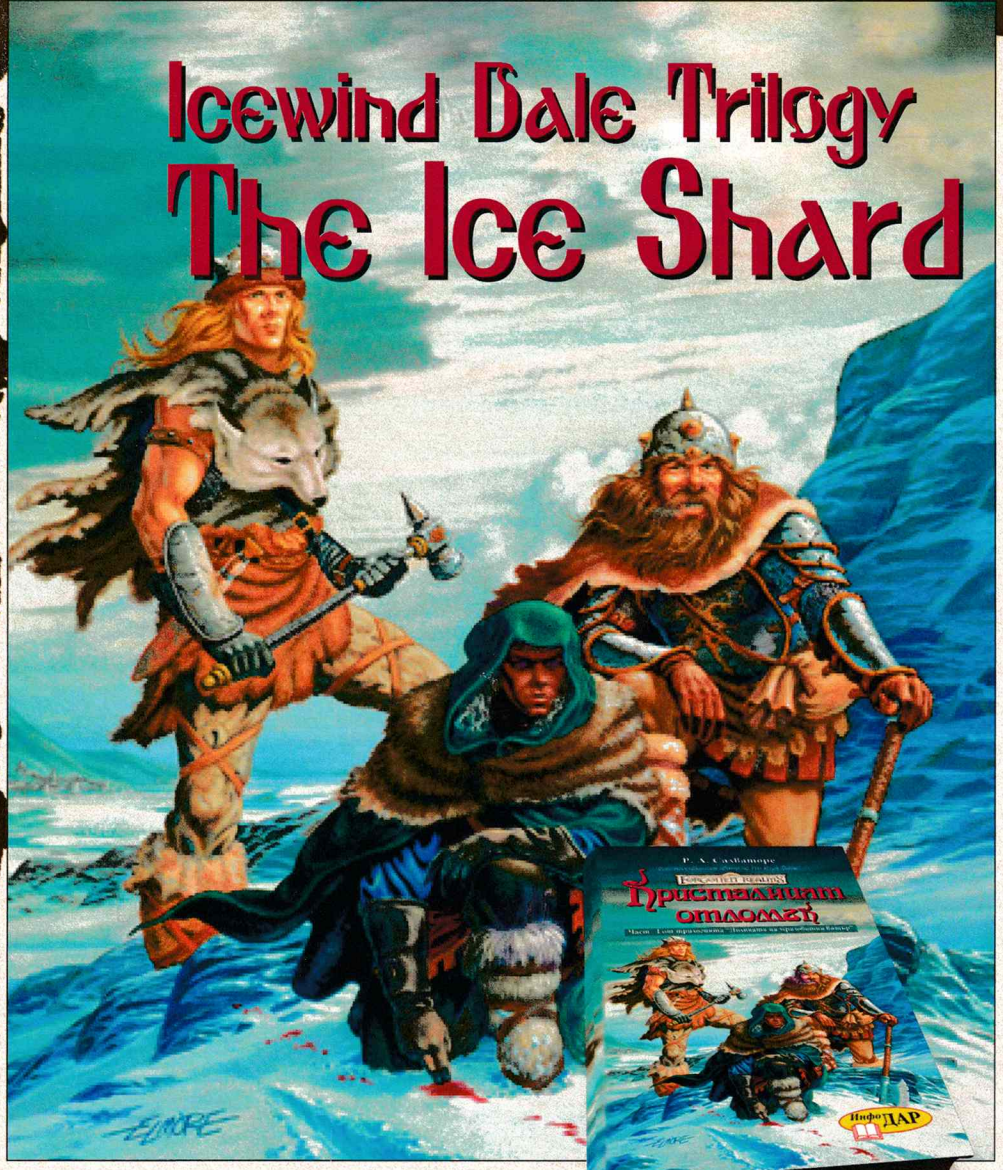
явяващи се от време на време.

Пропуск в графиката са може би само елементите от "реалния" живот. Всички обекти извън компютърния свят са доста дървени. Хората с техните лица и движения са далеч от идеала за реализъм. Необяснимите ръкомахания и поклащания, характерни за някои по-стари генерации геймки, изобилстват в това (за щастие обнадеждаващо малко) парче от цялостния геймплей. Като аудио играта обаче е една идея назад. Геймката предлага среден звук с отявлени кибернетични мотиви. Писуканията и металическите гласове изобилстват. Репликите са в тон с всичко останало, но музикалната част е леко незабележима. Според мен в играта отсъстват хубави парчета и аудиомотиви. Поне не отговарят на моя вкус.

Въпреки тези и още няколко пренебрежимо малки недостатъци Tron 2.0 е просто прекрасна. Атмосферата и сценарият ѝ са наистина оригинални и ако се доберете до финалните надписи, сами ще се уверите в това. Самото изпълнение на графиката и геймплея са изключително добри. Едно нещо обаче е сигурно – всеки геймър с натежало ЕГН, който таи в сърцето си поне малко любов към филмовия първоизточник, би оценил тази игра по достойнство.

Сергей Ганчев

Icewind Dale Trilogy
The Ice Shard



"Добре дошли в Долината на мразовития вятър", така преди близо година започна статията, в която с колегата Широв ви представихме втората игра, известна със съкращението IWD. Сега пак ще наминем към скованите в лед земи на Гръбнака на света, Десетте града и Ледения Проход. Ще се срещнем с гоблини, орки, Йети, джуджета, варвари и магове. Всичко това в The Ice Shard.

Не става дума за трета част от страхотната серия ролеви игри на Black Isle и Bioware. А за книга или поточно – трилогия. Защото вече е факт излизането на пазара на първия том от поредицата "Забравените кралства" – Кристалният отломък. За разлика от други творби, вдъхновени от игри Р. А. Салваторе – авторът на "Кристалният отломък" черпи вдъхновение направо от митологията на Forgoten Realms. А както повечето от вас знаят, това е светът на настолните (и не само) ролеви игри AD&D. С други думи – до момента са издадени буквално хиляди книги с приключения, правила, описания на герои, богове, местности и магии. И така всички предпоставки за едно сериозно и голямо фентъзи са налице (а не за обикновена микроскопична книжка за употреба в тоалетната). Нека ви запозная с

Дризт До'Урден

Раса – Drow Elf, клас – Scald/Ranger. Откакто напуска пещерите на народа си, се преселва в Icewind Dale – в района на десетте града. По-запалените фенове на компютърните ролеви игри сигурно ще си спомнят, че елфът взе доста дейно участие в първата и втората серия на Baldur's Gate и ви помогна в една от решаващите битки. Заедно със своята магическа черна пантера Гуиневар той открива нови приятели в заснежените области – полуръста Риджис (раса: halfling, клас – Thief) и джуджето Бруенор (раса dwarf, клас – warrior). Следва и първото предизвикателство. Варварските племена, водени от племето на Лоса и на Вълка, решават да нападнат и разграбят десетте града – Брин Шандер, Targos, West Port и т.н. Но с помощта на елфа, джуджето и полуръста клането се стоварва не върху мирните рибари, а върху варварите. В разгара на битката Дризт се изправя срещу Хийфстаг – вожда на племето на Лоса, и го побеждава, а Бруенор зашеметява младо варварско момче на име Уолфгар. След сблъсъка невръстният варварин попада в "плен" на джуджето и в замяна на живота си се обучава и работи при него за 5 години.

Петте години изтичат, а и през това време възмъжалият Уолфгар се сдобива с две много ценни неща – приятелството и обучението на мрачен елф и джуджде, както и магическия чук Щитозъб, който се връща в ръката на собственика си, след като е поразил целта. И отново опасност надвисва над десетте града. Жалкият магьоснически чирак Акар Кесел е открил древен артефакт с неимоверна мощ – Кристалния Отломък Креншинибон. Превърнал се от тотална издънка в силен маг, Акар решава, че Ледената долина му е прекалено тясна и че иска да властва над всички и всичко. Той събира армия от гоблини, орки, планински гиганти и огрета. За пълководец избира не кой да е, а демона Ерту (отново стар познайник от игрите на Bioware).

Съдбата на Десетте града

а може би и на цял Фейрун, е в ръцете на четиримата герои.

Книгата е написана адски увлекателно и интересно. Сюжетните линии са няколко и доста фино се преплитат една в друга, като резултатът е едно определено добро фентъзи произведение. Но това е за читателите, които не са запознати с игрите от серията. За мен всяка страница си беше малък пристъп на еуфория. Наистина е приятно да се срещнеш отново с герои и местности, видени и обикнати. А и се научават много допълнителни факти, които обогатяват представата ви за света.

Това е първата книга от поредицата, а съвсем скоро (може би докато четете това, вече ще е на пазара) ще се появи и част втора – "Steams of Silver" (Сребърни реки). За финал – чудесна книга за един от най-любимите ми фентъзи светове. Не я оставих, докато не погълнах до една над 450-те ѝ страници и съм искрено радостен, че най-накрая имаме достъп до този тип литература.

Георги Панайотов

P.S. – Освен другите две книги от трилогията се подготвят за издаване и "Dark Elf Trilogy" и "Legacy of the Drow". Засега това е само слух, но може би след по-малко от година ще можем да разполагаме с българските издания на "Advanced Dungeons & Dragons".

Heaven & Hell

live and let die

Отново да си поиграем на Господ...

Повечето хора, които видят CDV като издател на някоя игра и особено ако тя е стратегия, веднага се сещат за супер успешната RTS-поредица Sudden Strike. Да, ама не. Heaven & Hell: Live and let Die няма почти нищо общо с въпросния хит и с военната тематика изобщо. Heaven & Hell представлява стратегия в реално време с приятна комикс-графика, която представя безкрайната борба между доброто и злото. Или както е в случая – между рая и ада.

В Heaven & Hell ще се сблъскате с няколко основни типа игра – тренировка, кампания, както и да се подвизавате на произволна или готова карта и мултиплейър. Тренировката горещо ви я препоръчвам, защото като геймплей играта е малко нестандартна и изисква прецизно запознаване с управлението и основните принципи. В кампанията започвате от страната на Дядо Господ, а след като я минете, ви се предоставя достъп и до мисиите на рогатото с тризъбеца, известен с много имена – Сатанаил, Луцифер, Мефисто(фел), Диабло, Бейл...:). Между самите мисии има изключително приятни и доста забавни филмчета, които разкриват постепенно фабулата пред вас. Цъкането на произволна или готова карта представлява своеобразна тренировка за мрежова игра.

Самият геймплей

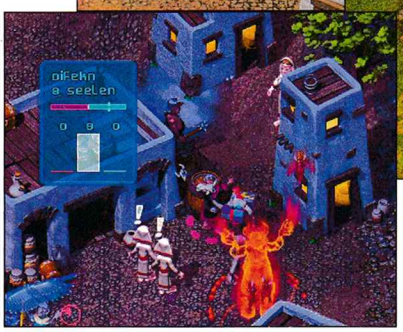
е доста нестандартен, както вече споменах по-горе. В началото не разполагате с нищо. Ще трябва да изберете някой случаен селянин за ваш пръв проповедник. Не е нужно да се казва Моисей. :) След като го сторите, ще трябва да обърнете във вашата вяра атеистите и тарикатите из околните села. По-късно можете да завземете и други населени места, които може да не са населени с неверници, а с хора, които изповядват противоположната религия. За да ги примамите към вашата кауза, имате доста различни магии като например привикване на небесен ангел, дъга, адски демон и най-различни други фокуси, които замъгляват

STRATEGY	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	CDV Software/MadCat
сайт	http://www.heaven-game.de/
хардуер	Pentium 800 MHz, 64 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

съзнанието на балъците.

Хубавото е, че двете противоположни страни си имат коренно различни магии. Някои от чудесата могат да се правят само от вас, докато други – само от вашите проповедници. И за двете обаче ви трябва ресурсът, известен под името божествена манна. Нея я събирате, след като обърнете някой човек във вашата вяра и го назначите да я събира. Имате и друга възможност – можете да направите от кроткия човечец свирепи привърженик на вярата си (опълченец) и така той напада чуждите проповедници в града. И опълченецът, и събирачът си имат по три степени на усъвършенстване. Разбира се, колкото е по-голямо нивото му, толкова по-добре е.

Всяка от двете фракции има и по



седем уникални "учители"

– всеки със свои собствени и уникални способности. Например Beat-up o'bon е генерал, който може да агитира мирните граждани да вземат оръжие и да постъпят на редовна служба във вашите въоръжени сили. Той е способен и да им вдига морала чрез свещени песни/heavy metal. :-) В играта има шпиони, които могат да крадат мана от врага, да се замаскирват или да обръщат вярата в някой противников град. Но най-интересният "проповедник" е Boss o'bon, който може да взема със себе си ученици, да завзема град АБСОЛЮТНО веднага или да предизвиква всемирен потоп/армагедон. Последното умение веднага ви носи победа, но трябва да имате по един възпитаник от всеки град на картата.

Може да строите сгради, които се посещават от местните жители. Постройките ви служат за увеличаване на вашата вяра и умножаване на последователите в даден град. Те са доста различни по вид като в един град може да имате най-много по три от тях. Представляват кафенета, влакчета на ужасите, виенски колела и други. Всъщност не знам откъде хората в тази игра познават тези съоръжения, при положение че всички живеят още в сламени къщички и се бият с камъни, дървета, а по-елитните войници – с чукове и скиптри. :-)

Интересно е да се отбележи също, че в Haven & Hell има циклична смяна на ден и нощ, която влияе на действието и по този начин предоставя предимство на едната или другата страна. Например през нощта магиите на "добродушковците" се увеличават с 30 процента и войниците им са забележимо по-слаби, а през деня за "лошковците" важи същото.

Друго интересно нещо е, че има четири нации, които реагират различно на видовете магии. Например арабите доста се радват на божествен ангел и не обръщат внимание на адския дявол, докато европейците можете да спечелите с дъга, но не и с изпращане на небесно хвъркато, което да им разправя колко велик е Създателят.

око да види, ухо да чуе

Графиката е доста добре изпипана. Тя е издържана в забавен комиксов стил, който почти сигурно ще ви се понрави. Особено ми хареса как се бият воините – ступвайки се, те се превръщат в топка прах, от която се подават ръце, глави и т.н. Точно както в анимационните филмчета. Звукът също е доста добър. Репликите са качествено озвучени и понякога доста забавни, особено тези, които са дублирани с подчертано смешен акцент. Heaven & Hell: Live and let Die е доста забавна игра, която дори и да изглежда изключително проста, всъщност е доста сложна. Все пак, ако искате нещо малко по-нестандартно, не е зле да си намерете отнякъде играта и да се позабавлявате. А ако за първи път се сблъсквате с жанра 'божествена стратегия', най-добре веднага си намерете класическата Black & White и нейния експанжън Creature Isle...

Кирил Илиев

Какво се прави през летните жеги? Обикновено се търси прохлада и се ходи на море. А на плажа какво се прави? Тренират се контактни спортове или се правят упражнения по мазане с плажно масло върху гърба на някоя мадама. :-) Но има, разбира се, и други тематични спортове като плажен волейбол или плажен футбол. Сега е моментът да се спрем малко по-подробно на второто занимание. Безспорно футболът е най-популярният спорт в света. Дотолкова е придобил масовост, че от няколко години е сформирана структура, която да се занимава с организирането на големи международни турнири дори в плажния му вариант. Едната част от организацията – EPBSL (European Pro Beach Soccer League), прави турнири в Португалия, Испания, Италия, Франция, Германия, Монако, Австрия, Турция, Англия и Швейцария. Втората част – Американската лига, прави състезания в Бразилия, Аржентина, Уругвай, Перу, Венецуела, САЩ, Мексико и Канада. Двете заедно организират световните квалификации по плажен футбол в Бразилия.

Правилата

В плажния футбол в сравнение с класическия му вариант са малко нестандартни. Всеки отбор има по 5 играчи на терена (1 вратар и 4 футболисти), а самият "стадион" е доста по-малък по размери от обикновените и не е покрит с трева, а с пясък. Топката е почти през цялото време във въздуха и затова доста често се получават индивидуални голове, както и някои по-хубави изпълнения с глава или пък задни ножици. Разбира се и тук има нарушения и санкции. Преките свободни удари се изпълняват без стена, а картоните биват три – жълт, син и червен. Полувремената са по 12 минути и са 3, 6 или 9 на брой. Е, ето че дойде време всичко това да се пренесе и на нашите екрани благодарение на PAM Development и Wanadoo.

Първо ще трябва да изясня, че играта е пренесена от конзола, тъй че, моля, забравете за мишката. Хубавото е, че може да се включи joypad, който доста може да ви улесни живота.

Да преминем към

съществената част

Имате няколко възможности за разцъкване. Приятелски мач, аркада, тур, тренировка и турнир, конфигуриран от вас (Custom Competition). Приятелският мач е ясен – избирате си отбор, стадион, противник и започвате да ритате. В arcade mode просто си харесвате отбор и играете поредица от мачове. Турът е нещо като кампания – започвате да играете поредица от сезони във вид на турнири и печелите точки, като по този начин трябва да застанете на първо място. В играта има различни видове тренировка – от водене на топката до изпълнение на статични положения. А ако я минете почти перфектно, ще получите достъп до нов стадион, на който ще можете да играете приятелски мачове. Custom Competition ви предоставя възможността да направите свое собствено първенство.

Отборите

В играта са само национални. За съжаление България няма свой представител. Но какво да се прави, страната ни май не е призната за една от световните плажни нации. Самите тимове се разделят на четири различни класи като отбор от по-висока класа се побеждава по-трудно. Смятам, че тук е мястото да спомена, за тъй наречените attraction points. Те се получават като правите различни финтове и вкарвате голове. След като натрупате достатъчно, публиката започва да ви подкрепя и вашите играчи стават с невероятни качества и точно тогава идва моментът да се бележат голове.

Графично играта не е нещо изискано и определено не може да се сравнява с FIFA-сериите. Звукът е по-приятен. Коментарът по време на мач никога не става досаден, а дори понякога е смешен, а в менютата върви приятен саундтрак.

Pro Beach Soccer е приятна игра, която може и да пропуснете, но си заслужава да опитате.

Кирил Илиев

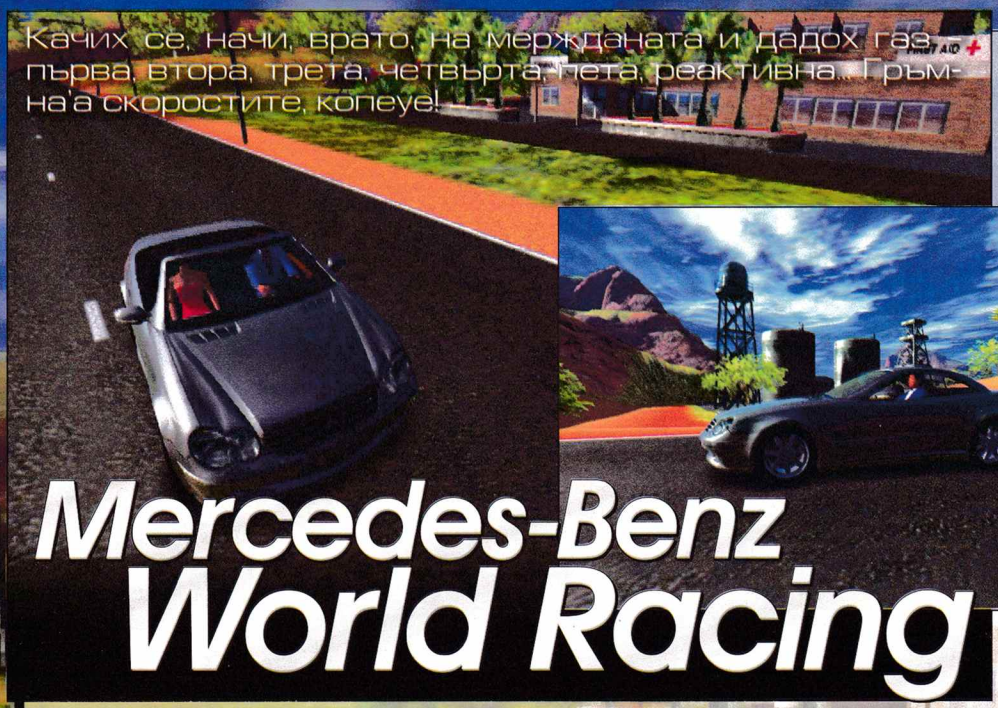
Да си спомним за наскоро отминалото лято с Pro Beach Soccer

PRO BEACH SOCCER

FOOTBALL SIM

графика	
звук	
геймплей	
общо	1 CD
издател	Wanadoo/PAM Development
сайт	http://www.beachsoccer-game.com
хардуер	Pentium 500 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC, PS2

Качих се, начи, врато, на мерждената и дадох газ, първа, втора, трета, четвърта, пета, реактивна... Гръмна'а скоростите, копеуе!



Mercedes-Benz World Racing

Знам със сигурност за какво мечтаете. За готини мацки, бързи коли и дебела пачка с кредитни карти на добре защитени швейцарски банки. Мацката по възможност да е руса, колата с мерник или бяло-син пропелер отпред, а банката да е максимално дискретна. Знам. И аз за това мечтая, но понякога харесвам повече реалността. Играта Mercedes Benz World Racing ще се опита да реализира мечти поне по отношение на автомобила – така те ще се материализират върху монитора, а едният мерджан ще свисти с гуми само и ексклузивно за вас.

Освен за вас (нас), обикновените хора с големите мечти, тази игра е като специално измислена за онази тясна, но твърде материално осигурена прослойка на нашето общество – мутрите. Представяте ли си какъв цвилеж ще ехти из драгалевските палати (произволни палати на мутри във всеки друг български град освен столицата) в момента, в който някоя мутра яхне любимия си Mercedes G500 пред монитора?! Бих искал и аз да съм там, за да се повеселя. Със сеира, не с джипа.

Mercedes Benz World Racing е конзолен порт от най-нова генерация. Ще рече – не от PS2, а от X-Box. Издател е TDK Mediactive. Да, тази компания има нещо общо с производителя на касетки, компактдискове и хардуерно оборудване – става въпрос за мултимедийното й поделение.

Mercedes Benz World Racing има огромния потенциал да ви плени още преди да сте стартирали екзето. Мисълта за мощните коли, гордост на немската автомобилна индустрия, ще ви накара да настръхнете от кеф и тайничко да завидите на всеки, който все още не е изпитал това гъделичкащо усещане под небето.

Естествено, както и с останалите утопии, и тази мечта си има неочакван и рязък край. Неприятно рязък. Основната цел в Mercedes Benz World Racing е да градите кариера като шофьор на Мерцедес и да трупате точки по предварително определени критерии като опит, майсторство на шофиране, дисциплина и др. За целта ви е предоставен богат арсенал МПС-та, включващ от най-малката А-класа до внушителен и привлекателно съблазнителен SL. За десерт и най-търпеливите е предвидена и оцпия за возенка с ретро мерцедеси, но тази изненада ще си я консумирате сами, когато стигнете до нея. Моделите на самите автомобили много, ама много си приличат с оригиналите. Е-класата е Е-класа с характерно очиларест вид. SLK е учудващо пъргав, а дизеловите модели на компанията са основната ви "храна" през първите пет-шест рейсинга.

Като стана дума за надпревари, тук ще дойде и първата нелепа изненада. Независимо дали се возите с Е-класа или с дебел G500, компютърът все някак успява да ви изпревари с пиклива А-класа. Наред с това, съвсем честно, няма особена разлика в управлението между отделните модели. Така ще можете да си летите еднакво добре със 100 километра в час през завоя, яхнали дебел джип или пъргава лимузина. Подобно на теорията за песимиста и оптимиста, и тук има две позиции – от една страна, това е тъпо, но, от друга, си е супер кеф да караш бързо гоуем и дебел джип, а?!

С напредването на играта на разположение ще ви дойдат още и още, и още модели на щутгартските заводи. Принципът на разпределение е следният – в началото дизели, после малко по-мощни дизели, а после каквото господ дал, предимно по-яки коли. Озадачаващо и тук обаче ще ви дойде липсата на каквото и да е разнообразие при трасетата – така ще си карате по уж различни писти с впечатляващо еднакви завои, графични елементи и трудни места.

TDK Mediactive явно не поставя пред разработчиците си особени изисквания за качество, а по-скоро за експедитивност при работата. Така например ще имате уникалната възможност да паднете с S-класата в морето и.... да си карате по него, все едно е полянка!

Александър Бойчев

RACER	
графика	
звук	
геймплей	
общо	
	2 CD
издател	TDK Mediactive
сайт	www.tdk-mediactive.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX
платформа	PC, X-Box, PlayStation2

Американските състезания ще си останат неразбрани от българската рейс общност

HOT ROD

AMERICAN STREET DRAG

Малко американско градче в забутан щат, където мухите са част от менюто и гледаш да не пикаеш в бутилките от бира, че все ще се намери някой тарикат да ти ги продаде обратно... Местен салуун, двойка юнаци, хм, по-скоро дегенерати, утайката на обществото и т.н. седят и мислят... или поне седят. Тишина и спокойствие, раздразвани само от спорадичното скърцане на провисналата табела – "Цицки и пицки – яжте при ДЖО!". Идилия, красна, селска, провансалийска (нали знаете, че янките си нямат село и като се обиждат си крещят: "Бе я си ходи на ранчото"), По едно време нещо припуква. Подминаваме факта, че може да е пукнала пролетта или оня мизерник, повръщащ до кофите за боклук. Концентрираме вниманието на двата субекта пред заведението.

– Ейй, шмотльо – започва първият, – бе трябе план да си напра'им, план за деня!

– Що?

– Па, модерно е – по ТВ-то все за планове плямпат...

– Бахму!

– Бахти!

И така се родила идеята за разнообразяване на прекрасния американски живот. Това що виетнамците се били свършили, по сомалийци на никой не му било интересно да стреля (били тънички и трудно ги уцелвали), а трябвало все по някакъв начин да оправдаят жалкия си и незначителен животец.

Първо се родил американският футбол. Идеята им дошла, докато каубоите гледали как биковете се борят за самките. Слава богу, че им писнало и не видели какво се случило на самката, щото ако се бяха вдъхновили от това, не знам какви перверзии щяха да показват по Fox Sport.

След това дошъл и бейзболът. Истинската причина за откриването му било дефицитът от негърски глави за трошене, пък и нали станали демократични. На финала дошли състезанията с коли. За тяхната поява причините били много. На първо – място давали добър повод да се газят пешеходци. На второ – осмисляли цялата идея за самоубийството, да не говорим за зрелището с умствения еквивалент на чоплене на семки, които давали на хората. Опс, не семки – те, американците, си падат по бъбъл гъм-а.

Защо ви го изприказвах всичко това?

Защото Hot Rod: American Street Drag Released е една от най-посредствените и дървени игри, които съм виждал в последните месеци. Всичко започва доста съмнително с пикселизирано интро и лого на производителя. Компания, която няма High Res лого с Anti Aliasing, не може да се похвали и с голямо качество на продуктите – от мен да го знаете.

Следва малко светлина в тунела: постното меню и още по-постните опции – Quick race и нещо като story. Малко живец – можете да си купувате различни коли и различни чаркове за тях, както и да сложите една от 3-те (трите) идентични рисунки по колата (не броя бяла линия по оста за рисунка). Бе аре бе, и по-постни по оформление игри са предлагали бая як геймплей. Нанъйци, колега Панайотов. Няма. Ще можете да се борите на огромния брой от 6 (ШЕСТ – мдааам, това е защото средностатистическата аудитория може да брои само до толкоз) прави отсечки, в които да докажете, че сте Ритр Hot Rod Master. А състезанията са само от две коли – трябва да вдигнете скорост на отсечката и да минете другата. Един вид американски вариант на състезанията на летището в Божурище, но много по-бъгаво. Всичко това с графика, която... не, не плюя просто от любов към спорта – обективен съм.

За финал да видим какво пише на сайта на играта: "ValuSoft се доказа като лидер в рейсър категорията и Hot Rod: American Street Drag дава на геймърите и верните фенове на Hot Rod Magazine невероятен mix от адреналин и рейс екшън". Буахах – е не е ли нелепо? Имам чувството, че гореспоменатото списание е дало идеята и е субсидирало играта.

Георги Панайотов

RACE SIMULATION

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Valusoft/Primedia
сайт	www.valuesoft.com
хардуер	Pentium 400 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1
платформа	PC

Странно, слънчево и пищно...

BEACH KING Stunt Racer

Еех, заминава си лятото, бавно и неусетно. Край с кратките нощи из дискотеките и дългите следобеди, прекарани в пържене по плажовете. Идват зимата, ученето и студът. Бррр. Меланхолично, дъждовно, гадно... няма ги готините каки по монокини... Свърши. За хората като мен, които не могат да си позволят почивка на някой слънчев тропически остров, им остава да си търсят топлината от изминалите дни само на монитора или до семейната печка.

След тази дълга и прочувствена увертюра (трябваше да стана поет) нека се заемем със сериозни дела и да ви представя въпросната геймка. Тя следва модната линия на пазара и се върти около двете най-продавани рецепти – много фън с малко мислене и много мацки с малко дрехи. Имате избор от трима бъги шофьори, които ще изпробвате в някоя от следните дисциплини – King of the beach или Highscore run. В първия случай ще трябва да си изберете едно от четирите мацета, което да задоволите (мдаам, точно така – да задоволите, удовлетворите и т.н. и преди да сте си помислили нещо – да, именно за това става дума най-накрая), и в продължение на 3 арени да съберете достатъчно точки и всичките 7 диаманта, за да я накарате в една кратка 25-секундна анимацийка да ви излъска... колата, издавайки звуци, които нямат нищо общо с усиленото почистване на прашасало возило. Във втория тип състезание просто трябва да съберете нужния брой точки – как ще го направите, си е ваш избор. Във всяко едно от тях имате времеви лимит, а когато часовникът цъкне с последно ТИК – всичко свършва. Толкоз за теорията, да минем към същността, а именно

Геймплея

Адски забавен и зарибяващ. В същото време достатъчно интуитивен, за да се научите как се управлява бъгито от раз. Играта прилича на ремикс от RC Cars и Tony Howk Pro Skater. С други думи – "пистите" или по-скоро арените са осеяни с рампи, които ви вдигат вертикално или засилват скока ви. Самото бъги може да скача и ако направите това съвсем накрая на някоя рампа, можете да го вдигнете много високо във въздуха.

Оттук започват каскадите. С четири бутона въртите машината както ви душа поиска: през глава, настрани, по диагонал. Всяко завъртане носи точки, от простите преобръщания на 360 градуса до сложните комбота. Всеки номер се отчита до три пъти, т.е. ако направите Tsunami Combo четирикратно, ще ви се дадат точки само за три номера. Затова комбинирайте и експериментирайте (личният ми рекорд е 46,000 точки на комбо). След като сте изпълнили трика, трябва и да се приземите като хората.

Из нивата има доста бонус пакети, увеличаващи скока ви, замразяващи, забавящи или добавящи време, усилващи подвижността ви и т.н., които трябва да ви помогнат да спечелите гореща сцена от мацето. Арените са доста разнообразни, а местностите за посещение са добре измислени и красиво нарисувани – било из улиците на Сен Тропе или в джунглите на остров Бали.

Разликата между различните шофьори е в супер трика, който владеят. Като направят няколко успешни стънта при засилка и голям скок, те могат да изпълнят коронния си номер, при който винаги се приземяват успешно и винаги получават доста солидно количество точки. Да не говорим, че мутрите и на тримата са приятно кретенски.

Графиката е доста бонбонеста и не дразни, но не е и нищо особено, музиката е на прилично ниво и е в стил "Party dance summer shit". Толкоз. Но да си призная, предпочитам истинските мацета, не виртуалните.

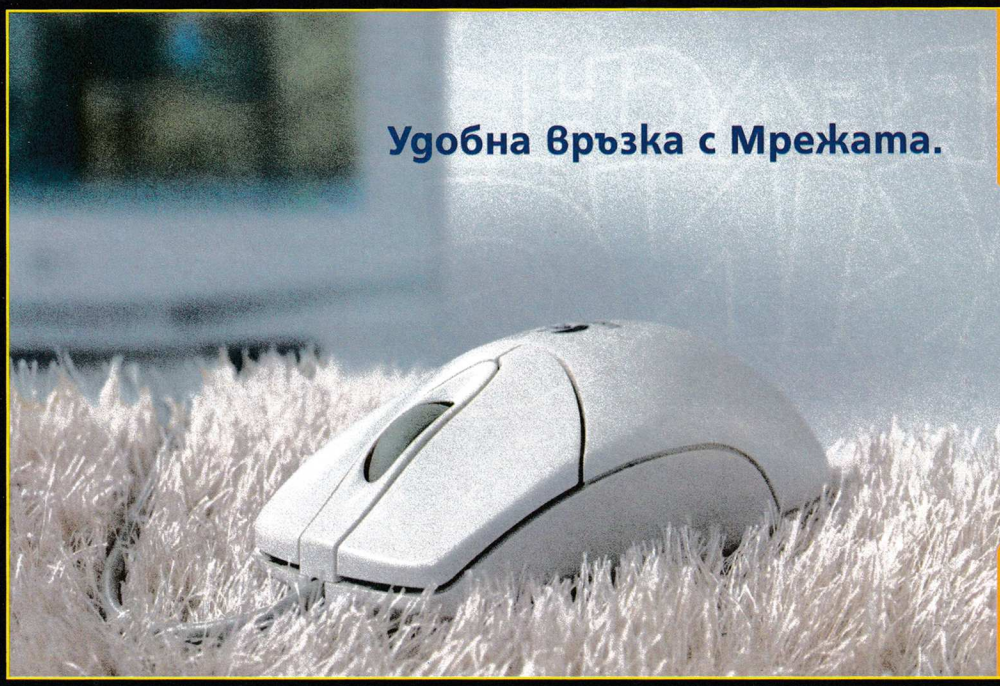
Георги Панайотов

STUNT RACER

графика	
звук	
геймплей	
общо	
	1 CD
издател	Devilex
сайт	www.beachkingstuntracer.com
хардуер	Pentium 800 MHz, 128 MB RAM
софтуер	Windows All, DirectX 8.1+
платформа	PC

НОВ АДРЕС

залата **PC Mania** се премести на
ул. Шандор Петьофи №24-26
(на ъгъла с ул. Иван Рилски)
телефон 952 09 55



Удобна връзка с Мрежата.

ВКЛЮЧИ СЕ!

високоскоростен кабелен Интернет от първия и технологично най-развит доставчик в България

24-часов достъп през оптичната ни мрежа

денонощно техническо обслужване

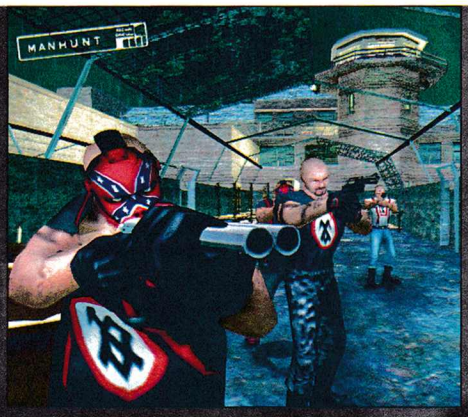
удобно плащане във всички офиси, по телефон или Интернет

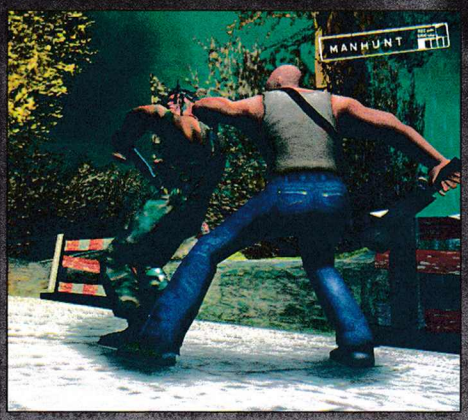
телефон 9 7000 - 7 дни в седмицата

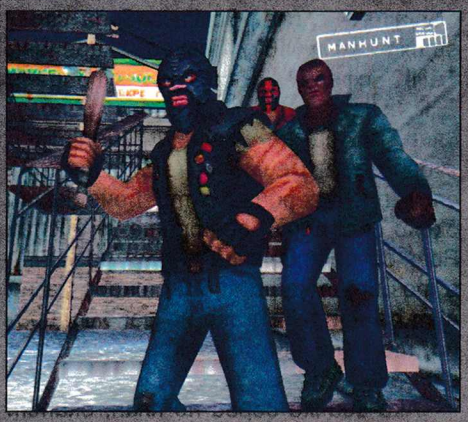
ЕВРОКОМ кабел

Ето че предварителните прегледи доминират и в това издание на PS Mania. За това, разбира се, си има добро обяснение. Краят на лятото и есента са именно онази част от годината, в която от конзолната кухня се носят умопомрачителни аромати, но все още няма кой знае какво готово, дори за опитване. Предпочитам да използваме тази кратка пауза, за да отсеем "сеното от плявата". Защото само след месец ще дойде времето, когато няма да имаме и секунда, за да се чудим какво точно да играем. Предлагам ви дори да си водите списък с игрите, които смятате да врътнете по Коледа, за да не се оплаквате после, че времето пак не ви е стигнало ;)!

Ивелин Г. Иванов



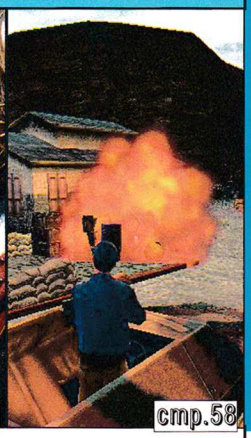




стр.54

стр.56

стр.57


стр.58

ROCKSTAR ТРЪГВАТ НА ЛОВ ЗА ХОРА

След като беше пазен в пълна секретност повече от година, на повърхността най-после се появи и новият проект на създателите на Grand Theft Auto III и GTA: Vice City. Играта ще се казва Manhunt, а от Rockstar обещават нейната бруталност да засенчи масово одумвания GTA III. Съдейки по информацията на стартиралия току-що официален сайт – http://rockstargames.com/manhunt/, играта трябва да се появи на пазара на 19-ти ноември тази година. Очаквайте предварителен преглед на Manhunt в следващия брой, а дотогава хвърлете един поглед на някои от първите официални скрийншотове.

SOUL CALIBUR II ЧУПИ РЕКОРДИ

Рекордните 1.6 милиона копия (Gamecube, PlayStation2 и Xbox формати) от новата "тупалка" на Namco бяха продадени само на територията на Щатите само в първия ден след излизането на играта.

PLAYSTATION3 ЩЕ БЪДЕ ОБРАТНО СЪВМЕСТИМА... ОФИЦИАЛНО

Най-после Sony обявиха за пресата, че на техния PlayStation3 ще могат да се играят и PlayStation2 игри. На практика това означава, че PS3 ще бъде съвместим и с PS One, стига, разбира се, някой все още да играе PS One игри през 2005 г., когато се очаква да стартира новата конзола. Злите езици говорят, че по този начин Sony се застраховат до известна степен срещу неминуемия начален глад за добри заглавия непосредствено след премиерата на PlayStation3

METAL GEAR SOLID 4 БЕЗ КОДЖИМА?

Култовото японско гейминг издание Famitsu обяви, че след излизането на Metal Gear Solid 3: Snake Eater Хидео Коджима може и да се оттегли от поредицата. Това, разбира се, не означава, че Коджима Сан ще напусне Konami, а просто, че той би желал да опита нещо ново и различно. Между другото, създателят на Metal Gear Solid вече намекна за подобно решение в от едно интервютата си през последните месеци, така че това като нищо може да се окаже самата истина.

SONY "ПРЕПИСВАТ" ОТ NOKIA?!

Кен Кутараги, създател на PlayStation и PlayStation2 и ключова фигура в Sony, успя да изненада всички с изявлението, че не би било зле, ако PSP (новата преносима конзола на компанията) има и функциите на мобилен телефон. Кутараги Сан дори уточнил, че PSP би трябвало да използва и широк кръг от типичните за мобилните телефони аксесоари, като например дигитална камера.

издател: **Konami** | създател: **Konami** | жанр: **Beat 'em Up** | платформа: **PlayStation2**

BLOODY ROAR 4

Какъв е смисълът от още една "тупалка", когато на арената вече са асове като Tekken 4 и Virtua Fighter 4: Evolution, а всеки момент се очаква триумфалният PS2 дебют на Soul Calibur II? Уместен въпрос, разбира се. Аз пък имам приличен контравъпрос. Припомнете си за миг всяка от изброените в предишното изречение и ми кажете – наистина ли мислите, че са чак толкова различни една от друга? Не, не ми говорете за това как в едната се блокира еди как си, а пък в другата като натиснеш един друг клавиш... И тъй нататък, все в тоя стил. Ако се вгледате малко по-внимателно, ще забележите, че и Tekken, и Virtua Fighter, и Soul Calibur имат невероятно сходен стил на игра. Просто всяка от тях има различни акценти и се справя по-добре в едни елементи и по-зле в други. Това обаче, скъпи мои читатели, трудно може да се нарече разнообразие.

Независимо дали сте осъзнали истината или не, в надпреварата за короната в beat 'em up жанра винаги е имало и един четвърти претендент – поредицата Bloody Roar. Именно нейните създатели се опитват от самото начало да бъдат "различната тупалка" и имат куража да продължават все в този дух... цели четири издания! М-да, защото този ноември ни предстои да се запознаем по-отблизо с Bloody Roar 4. Нека предположим, все пак, че никога преди не сте чували за подобна игра. Още първият Bloody Roar, който стартира в PlayStation формат, беше изцяло тримерен, при това доста добре изглеждащ beat 'em up. Основната разлика с "конкуренцията" от самото начало бе в това, че всеки от героите имаше и алтернативно, животинско превъплъщение. Казано по-просто – всеки боец в играта можеше да се превръща в произволен момент в конкретен звяр. Думата "звяр" в случая не бива да бъде разбирана твърде буквално, защото измежду "зверовете" имаше и заек да речем. Като резултат геймплеят на Bloody Roar се отличаваше с поне два особено интересни елемента. Първо, всеки от бойците притежаваше по-два набора от техники – един за човешката и един за животинската си форма. И, второ, в играта имаше по два показателя за всеки от героите живот и енергия. Първият показател беше абсолютно аналогичен на този в останалите "тупалки", с тази разлика, че когато Bloody Roar "живота" ти свършеше, това не слагаше край на двубоя. Вместо това съответният боец автоматично приемаше своя животински "облик". Самото превръщане беше съпроводено от нещо като енергиен мини-взрив, който отблъскваше противника назад. Разбира се, както вече споменах, играещият имаше свободата да приема алтернативната си форма и в произволен момент от битката, с едно-единствено натискане на съответния бутон.

Приключвам с разказите за доброто старо време и първия Bloody Roar. Това писане в минало време направо ми разказа играта. Все пак си направих труда да ви говоря за всичко това, просто защото всички тези елементи са запазени непокътнати и в предстоящото, четвърто издание на играта. Графиката също не е направила някакъв гигантски скок, но като се има предвид, че Bloody Roar 3 изглеждаше повече от прилично, бог знае какви подобрения по тази линия не бяха нужни. Между другото, манга влиянието във визията на BR 4 е още по-очевидно, което само може да зарадва нарастващата с всеки изминал ден армия от фенове на японските комикси и анимация.

Всъщност промените в новата игра се свеждат до един нов, но затова пък доста оригинален елемент. Става въпрос за станалия вече задължителен за beat 'em up игрите "story mode". В Bloody Roar 4 този режим се нарича "Ikusa" и по традиция предлага серия от битки, обвързани с конкретна мисия. Новото в случая е, че след всяка победа играещият получава бонуси, наречени "ДНК сфери". Различните видове ДНК сфери могат да бъдат използвани, за да се увеличат например скоростта и силата на атаките на определен герой. Както вече казах около сто пъти, авторите на Bloody Roar се опитват да бъдат различни и този път като че ли отново са на път да направят ако не революционно, то поне свежо откритие в жанра.

Ако всичко върви по план, екипът Konami би трябвало да е готов с новата игра някъде в началото на ноември тази година. Аз лично ви препоръчвам да не махате с лека ръка на този най-малкото интригуващ beat 'em up, дори да сте сред най-твърдите фенове на Tekken или Virtua Fighter. Ако ли пък тъкмо сте се сдобили с PlayStation2 и много ви се иска да изтупате прахта на някой и друг ваш приятел (или близък роднина), Bloody Roar 4 е тъкмо за вас.

играчи: **1-2** | европейска премиера: **ноември 2003-та**

PlayStation® 2 new

Сребърен
PlayStation®2
+
DVD плейър
+
Аудио CD плейър
+
2 броя Dualshock™

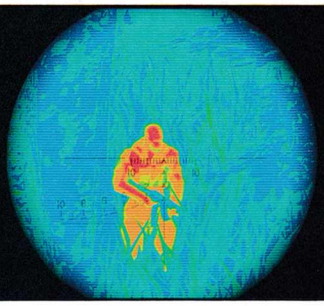
Специална серия
599 лева

fun,
anyone?

"PlayStation" и "△○×□" са запазени търговски марки на Sony Computer Entertainment Inc. "✚" е запазена търговска марка на Sony Corporation. Всички имена на продукти, имена на издатели, марки, търговски марки, артуърк и свързаните с тях изображения са търговски марки и/или защитен авторски материал на съответните им собственици. Всички права запазени ©2003 Sony Computer Entertainment Europe.

издател: **Konami** | създател: **Konami** | жанр: **Action** | платформа: **PlayStation2**

METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER



Ако сте хвърлили поглед на материала ми за ECTS в PC частта на списанието, значи сте наясно с разочарованието ми от това тъй наречено "събитие". Но цялата истина не е точно такава. В последния ден на изложението, точно когато бях решил, че напразно съм бил път до Лондон, всичко си дойде на мястото при това за не повече от пет минути. Тези пет минути изтриха мигновено спомена от близо тридневното безумно лутане из залите на "Ърлс Корт Сентър" в търсене на нещо поне умерено интересно. И за да не ви късам повече нервите с недомлъвки – става въпрос за един кратък епизод от посещението ми на тазгодишния PlayStation Experience – изложение, организирано вече за втора година паралелно с ECTS и посветено изцяло на PS2 формата. В рамките на PlayStation Experience определено имаше какво да се види, макар и поскоро за жадните да поиграят за без пари (е, не съвсем без пари – входът струваше около 24 лева) геймъри. Хората от специализираните издания вече бяха виждали повечето от нещата, "изложени" в "Ърлс Корт". Онова обаче, което дори повечето от тях (аз включително) не бяха мяркали дори на живо, беше самият Хидео Коджима – автор на безспорно най-популярната конзолна поредица на всички времена – Metal Gear Solid. Коджима Сан беше специален гост на PlayStation Experience и като такъв се появи на централната сцена, за да отговори на няколко бързи въпроса на феновете. Въпросната поява трая само 2-3 минути, а зададените въпроси бяха повече от скучни, затова няма да ви занимавам с тях. За мен лично беше далеч по-важно да усетя излъчването на може би най-талантливия създател на игри на нашето време. Мога само да кажа, че бях буквално шашнат от скромността на този човек, както и от търпението, с което той раздава автографи в следващите близо 40 минути, като не пропускаше да смени по няколко думи с всеки от желаещите и дори да се снима с куп откровени досадници.

По традиция Коджима Сан не отива на нито едно подобно събитие без да донесе и своя малък подарък. Този път това беше изцяло нов трейлър на Metal Gear Solid 3, подготвен специално за PlayStation Experience. Въпросният трейлър бе-

ше второто нещо на това изложение, което ме накара да се плесна по челото. Без да ви губя времето с допълнителни ахкания и охкания – ето за какво ставаше въпрос. Надявам се, че вече сте прочели за онова, което се знаеше досега за MGS3: The Snake Eater. Ако не сте – ето ви го, събрано в три изречения. Действието на новия MGS ще се развива през 60-те години на миналия век, в разгара на студената война, някъде из джунглите на Азия. Главното действащо лице е очевидно добрият стар Снейк (ни помен за момента от Рейдън – благодарим ти Хидео!), който този път ще трябва да използва арсенал и техника, характерни за онова време (като начало забравете за радара, хе-хе!). Задачата на Снейк е да си пробие път през джунглата до свръхсекретна база, като по пътя прави всичко възможно, за да остане незабелязан и най-вече жив в една, меко казано, враждебна обстановка.

И след като си преговорихме стария урок, нека най-после ви кажа какво беше новото в PlayStation Experience "филмчето" на Metal Gear Solid 3: The Snake Eater. Преди всичко от него стана ясно, че джунглата ще бъде доста по-изпълнена с живот, което в този случай означава... хищници! В рамките на трейлъра, например, Снейк успя да "пребори" един доста едър алигатор. Дали в новата игра ще има и други "месолюбиви" животинки, това все още никой не знае. По-интересното беше обаче, че малко по-нататък във видеото стана ясно, че Снейк не само е видял сметката на онзи досадник, но е одрал и кожата му, за да я използва като прикритие, което да му позволи да изненада врага.

Другата голяма "новина", за която новият трейлър само загатваше, беше доста по-разнообразната система за ръкопашни схватки, която може би ще използва MGS3. Казвам "може би" защото върху анимациите на техниките в стил "джу-джуцу", които Снейк демонстрира, бяха насложени допълнителни ефекти. Това, уви, би могло да означава, че става въпрос по-скоро за междинни клипове, отколкото за реален геймплей.

Какво друго да кажа, освен че Хидео Коджима май наистина е на път да "преоткрие" за пореден път Metal Gear Solid. Не ни остава нищо освен да чакаме и да се ослушваме за новини като никога преди.

Дали ще се намери сред читателите на PS Mania поне един, който да може да изброи всяка излизала досега игра от поредицата Castlevania? Съмнявам се. Аз лично не бих могъл. Както и да изглежда пълната на "хроника" на Castlevania, едно поне е сигурно – в нея досега е имало само една 3D игра и това е Castlevania 64, за... логично, Уотсън – Nintendo 64. Навремето, преди около четири години, феновете на поредицата възлагаха сериозни надежди на това заглавие. На всички беше ясно, че двумерните екшъни с придвижване по протежението на екрана (свободен превод на "2D sidescroller") скоро ще се превърнат в отживелица. На всички (включително на мен) ужасно се искаше Castlevania 64 да се превърне в едно ново начало за поредицата. Но не би! Играта се оказа истински провал по ред причини и най-вече заради нескопосаното управление и безумната си камера.

Konami явно дълго са събирали кураж, за да се захванат с нова Castlevania. Все пак никой не може да си позволи да зареже една от най-популярните си поредици, заради един-единствен сериозен провал. Освен това да издадеш в края на 2003 година 2D екшън за 128-битова конзола изглежда меко казано несериозно, да не кажа направо смешно. Като се вземе предвид и че една Castlevania игра, просто не може да бъде нищо друго освен аркейд-екшън, излиза, че Konami не са имали бог знае какъв избор. И ето че Castlevania: Lament of Innocence е кажи-речи готова и аз дори успях да я поиграя на щанда на Konami на ECTS. Първите ми впечатления са, най-общо казано, позитивни. Първо, Lament of Innocence изглежда доста добре, и, второ (и далеч по-важно), в играта нямаше и следа от издънките, които обрекоха Castlevania 64 на забвение.

Главен герой пак е добре познатият ви благороден рицар Леон Белмонт, чиято любима е отвлечена от самия Дракула. В ръката на Леон отново е верният бич, а действието се развива почти изцяло по коридорите и залите на замъка на легендарния вампир. С две думи – добре дошли в света на Castlevania! Нищо в него не се е променило, но едва ли някой ще се оплаче от това. Колкото до геймплея на Lament of Innocence, най-простият начин да бъде описан той е "Devil May Cry с вампири". М-да, с прискърбие трябва да отбележа, че създателите на новата Castlevania са черпили с пълни шепи вдъхновение от шедьовъра на Шинджи Миками. Някои от движенията на Леон, системата, по която той усвоява нови умения, и като цяло общото усещане от играта напомнят недвусмислено за подвизите на Данте.

В играта, разбира се, не липсват и нови (поне за мен) елементи, като например артефактите, които Леон намира и след това може да използва за подсилване на атаките си. Струва си да се отбележи и магазинчето на алхимика, където нашият герой може да се отбива от време на време, за да си напазарува разни полезни за един ловец на вампири нещица. Не мога да си спомня дали в някоя от предишните игри имаше карта или някакво нейно подобие, но в Lament of Innocence тя не само присъства, но и върши чудесна работа, когато трябва да се ориентираш в подобния на лабиринт замък.

Като цяло Castlevania: Lament of Innocence изглежда като "правилната игра", която просто има нужда от заглаждане на някои от ръбовете. С едно малко изключение – аз лично не успях да усетя духа на поредицата, който винаги е бил едно от основните й достойнства. Все пак съм склонен да отдам това на факта, че до момента съм играл на новата Castlevania не повече от 30-тина минути, при това в ярко осветена зала, обграден от една малка тълпа от нетърпеливо чакащи реда си фенове. Затова ще кажа само, че Lament of Innocence има добри шансове да се превърне, ако не в събитие, то поне в достойно продължение на поредицата.

...новини, събития, статии, галерии, интервюта, mp3, биографии, линкове...
• Поп • Алтернатив • Пънк
• Рок • Хип Хоп • Хардкор
• Метъл • Рап • Електроника
avtora.com
www.avtora.com - българският музикален портал

The Great Escape

Жанр: **Action/Stealth**
Издател: **SCi**
Създател: **Pivotal Games**

72%

Виждали какви ли не вариации на тема "игра по касов филм". Едни се движат плътно по схемата на филма, други се опитват да доразвият историята. Трети, като Enter the Matrix, предлагат дори изцяло нов сюжет. Макар напоследък да се забелязва леко подобрение, 99% от тези т.нар. "игри" са пълен боклук. И все пак, The Great Escape си струва споменаването поне поради една

причина – играта е правена по филм, излязъл преди цели... 40 години! Става въпрос за едноименния военен екшън (със Стийв Маккуин в главната роля) за бягството на група военнопленници от германски лагер по време на Втората световна война. Това звучи като перфектната тема за видео игра, нали? Особено на фона на засилващия се интерес към "последната справедлива война". Хората от Pivotal Games са подходили към този проект с най-добри намерения. Като начало играта има доста прилична графика. Страхотна – не, но прилична, определено да. Стилът на игра е доста разнообразен, но солидна част от него е свързана с промъкване. Уви, да се направи добра игра с промъкване не е толкова проста работа. За да се получи онова, което Metal Gear Solid кара да изглежда толкова просто и естествено, са необходими безупречна камера, перфектен изкуствен интелект и не на последно място находчив дизайн на нивата. Макар да не е лишена от моментни проблясъци, The Great Escape е на светлинни години от шедьовъра на Хидео Коджима. Същото важи и за чисто екшън ориентираните мисии. В някои от тях нещата аха-аха да се получат... ама не. Добър опит, Pivotal! Този път не печелите. Опитайте пак.

Нелош екшън с промъкване, който обаче се проваля в опита да покрие "майсторската степен" в жанра.

Perfect Ace Pro Tournament Tennis

Жанр: **Sports/Tennis**
Издател: **Oxygen Interactive**
Създател: **Aqua Pacific**

50%

Помните ли колко точно тенис симулатора се появиха през последната година-две? Аз лично им загубих бройката. Какво ли си казват гейм дивелъпърите – една топка, двама или най-много четирима играчи, при това разделени от мрежа, колко му е да спретнем една тенис игричка? Aqua Pacific дори са отишли още по-далеч в оптимизма си, тъй като Perfect Ace комай е и дебютното им

заглавие. Всъщност за дебют тази игра далеч не е чак толкова отчайваща. В нея принципно си има всичко, необходимо за един спортен симулатор – движения, "свалени" от реални спортисти ("motion capture" за по-напредналите с терминологията) и повече от добър графичен енджин – прословутият Renderware (Burnout 2, Pro Evolution Soccer 2). За лицензи, т.е. за истинските имена и приликата с асовете на въпросния спорт, парите не са стигнали, но това далеч не е чак такъв проблем. И така, пускате си Perfect Ace и първият елемент от геймплея, на който се натъквате, е сервисът, който (ако се съди по заглавието) би трябвало да се е получил особено добре. Уви, сервирането категорично е сред най-големите издънки. Почти невъзможно е да насочите топката точно там, където желаете. Просто натискате някой от бутоните, все едно кой, и топката сама влиза в зоната. Колкото до останалите елементи на геймплея, те са на дразнещо "стандартно ниво" – нито твърде зле, нито твърде добре. ОК, значи Perfect Ace все пак не е пълна тояга? Не, не е, но какъв е смисълът от поредната тенис игра, която прилича по-скоро на "пинг-понг" на тенискорт?! Особено ако човек вече си е купил Virtua Tennis 2.

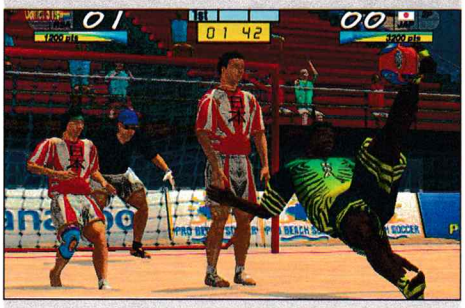
Поредният тенис симулатор в най-лошия и скучен смисъл на това словосъчетание.

Pro Beach Soccer

Жанр: **Sports/Beach Soccer**
Издател: **Wanadoo**
Създател: **PAM Development**

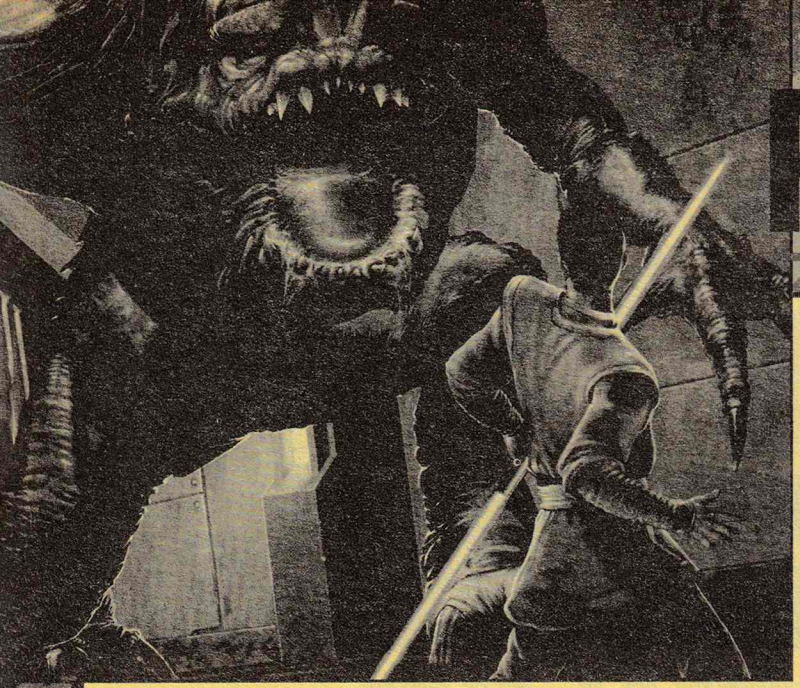
68%

Интересът към "плажните" спортове очевидно нараства. И понеже "квотата" за симулатори на плажен волейбол вероятно е запълнена, екипът на PAM Development е решил да разчупи стереотипа с един симулатор на... плажен футбол. Да, такъв спорт явно има. Нещо повече – има дори международна федерация по плажен футбол. Затова и на обложката на Pro Beach Soccer гордо се



мъдри надписът "Официалната игра на Федерацията по плажен футбол". Това най-вероятно означава, че в нея са включени реални турнири и може би дори реалните имена на звездите в този спорт. Дори да не е така, кой ще разбере? Преди да опитам Pro Beach Soccer не бях в особен възторг от идеята за подобна игра. Настроението ми обаче се промени щом изгледах първия демонстрационен мач. Доста добра графика, чудесни анимации и най-вече страхотни акробатични изпълнения! Потрих доволно ръце и се опитах на свой ред да поиграя на "бийч сокър". Оказа се, че това далеч не е толкова проста работа. Създателите най-вероятно са стигнали до същия извод. Затова и са решили да не оставят играещия да се намесва твърде много и да поверят основната част от геймплея на "компютъра". Щом се отказах да организирам нещо, което поне да прилича на разиграване, и вместо това преминах на хаотично натискане на бутоните за пас и шут, аз тутакси започнах да "бележа" наистина фантастични голове! Известно време това ми доставяше истинско удоволствие, докато не осъзнах, че нямам почти никаква заслуга за онова, което става на терена. А това никога, ама никога не е признак за добра игра.

Салта, плонжове, задни ножици, невероятен купон! Чудесно, но къде е играта във всичко това?!



PC Cheats

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

За да активирате чийтовете в Jedi Academy, по време на игра отворете конзолата, натискайки клавишите [Shift] и [~] едновременно и след това напишете: "devmapall". Натиснете [ENTER] и при следващото отваряне на конзолата можете да въведете някой от следните чийтове:

god – God mode
noclip – No clipping режм (минаване през стени, неуязвимост, летене)
notarget – Враговете не ви виждат
kill – Самоубивате се
give all – всички оръжия и пълно здраве/щитове
give health – Здраве на 100%
give armor – Щит на 100%
give ammo – Променя амуницииите ви на 100%
npc kill all – Убива всички неиграви персонажи
shaderlist – Показва shaders
undying – Dead режим
quit – Излизате от играта
devmap – Зарежда картата с активирани чийтове
map saberColor 1, 2, 3, 4, 5 – Променя цвета на меча ви с някое от числата
timescale # – Променя скоростта ви, # може да е 5 за 1/2 скорост, нормална е 1, а двойна скорост е при 2 и т.н.
g_saberrealisticcombat 9 – Режете глави, крака, ръце
d_npc freeze 1/0 – Замразява/размразява NPC персонажите
give – Дава предмет
give inventory – Всички предмети
setsaberall <1-10> – Получавате умения за меча си
force_heal – Използва force heal
taunt – Дразните противника
victory – Успешно завършвате нивото
fly_xwing – Летите на X-Wing
drive_atst – Управлявате ATST
thereisnospoon – Активира bullet time
map pit – Отивате на pit level
npc spawn – Призовава неиграви персонаж от списъка: cultist, cultist_grip, cultist_saber, cultist_saber_strong_throw, cultist_saber_strong_throw2, human _merc, human_merc2, kyle, luke, player, reborn_dual, reborn_new, reborn_new2, reborn_staff

Jedi Force чийтове

setForceJump (level) (1 – 3)
setForceHeal (level) (1 – 3)
setForcePush (level) (1 – 3)
setForcePull (level) (1 – 3)
setForceSpeed (level) (1 – 3)
setForceGrip (level) (1 – 3)
setForceLightning (level) (1 – 3)
setForceAll (level) (1 – 3) – Променя Force Level на всички умения
setSaberThrow (level) (1 – 3)
setSaberOffense (level) (1 – 3)
setSaberDefense (level) (1 – 3)

TRON 2.0

По време на игра натиснете клавиша [T], за да активирате мултиплейър чат конзолата. След като въведете чийта, натиснете [ENTER], за да го активирате.

trkfa – Всички оръжия, пълно здраве, пълна енергия.
trtears – Същият ефект като горния чийт.
trhealth – Възстановява пълното здраве
trgod – безсмъртие
trtarhole – Пропускате нивото

AMERICAN CONQUEST: FIGHT BACK

По време на игра натиснете Enter и въведете някой от следните чийтове:

babki – получавате 5000 ресурса
victory – минавате нивото
viewall – показва цялата карта

HEAVEN AND HELL

Стартирайте играта с някой от следните параметри: h_h.exe -bleh eg. h_h.exe -multi -multi, -fps, -singlestep, -network, -loadnetwork, -client, -good, -bad, -debug, -level, -systemcursor, -display, -server

За да получите толкова мана, колкото имате нужда, просто запазете играта и идете в директорията Programs Save Game Folder. Eg – C:Heaven and Hell – отворете папка DieSavegames. Последният направен сейв ще си има собствена директория. Отворете я и кликнете на MissionData.save файла, стартирайки го през Notepad.

Ако играете на страната на доброто, променете опциите така:
BaseState = hbsGood;
Ако играете на страната на злото, променете опциите така:
BaseState = hbsBad;
Намерете следния ред: EnergyCount = 2162; и променете цифрата с количеството мана, с което искате да разполагате при зареждане на следващата игра. Запомнете промените във файла, стартирайте Heaven and Hell и заредете последния сейв.

HOT ROD AMERICAN STREET DRAG

Стартирайте играта, както обикновено и създайте нов играч, използвайки следните имена:

MOISDNE – Получавате 200000 пари и достъп до допълнителни модели коли
Reptomicus – Получавате Reptomicar
SheBeast – Получавате She Mobile
Invader – Получавате Invader Car
Brain – Получавате Brain Car

LIONHEART

Treasure Bug

Всеки път като намерите сандък, а търсите определен предмет или тип предмет (т.е. брони, оръжия, ботуши и т.н., натиснете F9 за quick save и след това разбийте или отключете ключалката. Ако не ви хареса съдържанието му, заредете сейва и пробвайте отново (същия трик можете да приложите и в Nevewinter nights).

AQUANOX 2: REVELATION

За да активирате чийт режима, трябва да стартирате играта със следните параметри в командната линия: "-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice". Ако сте го направили правилно, по време на игра ще можете да използвате следните бутони, за да активирате чийтовете.

God mode (on/off) – F7
Невидимост – F8
Успешно приключване на мисията – F10
Успешно завършване на мисията – F11
Провал на мисията – F12

LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness

Играейки Tomb Raider 6, може би ви се е искало в тефтера, който Лара носи, да има и решение на някоя конкретна загадка, която ви е озорила. И тъй като това никога няма да се случи, ви предлагам да погледнете моята версия на това как биха изглеждали едни подобни бележки. Надявам се да са ви полезни. ;-)

Ако сте максималисти и искате да пестите муниции (въпреки че при играта с Лара те са достатъчно), можете да не стреляте по прилепите на нивото Tomb Of Ancients. Те са много на брой (което означава и разход на много муниции), но не нанасят големи щети. Не стреляйте и по рицарите – това не им се отразява сериозно. Само ги зашеметява и то ако сте много точни. Ако искате да се отървете от тях, бутнете ги в дупка (със стрелба или ритник) подобно на скелетите от TR: LR. Това е особено ефикасно в нивото Eckhardt's Lab, където има двама досадници и една адски примамлива дупка под висящата клетка. Говорейки за рицарите – има случаи, когато някои от тях ви подпалват. Можете да се изгасите, ако скочите във вода или застанете под водна струя – обикновено има нещо такова наблизо. Когато сте под вода, запаметявайте играта си винаги, щом имате възможност да си поемете въздух и изобщо като цяло – правете SAVE нон стоп. И преди да започна със същинската част, ще ви дам още един съвет: търсете начин да продължите пътя си навсякъде, дори по таваните и стените... Има повърхности, по които можете да се качвате, но не им личи (като например края на нивото Hall Of Seasons или начина, по който избягвате лазерите в началото на Лувъра).

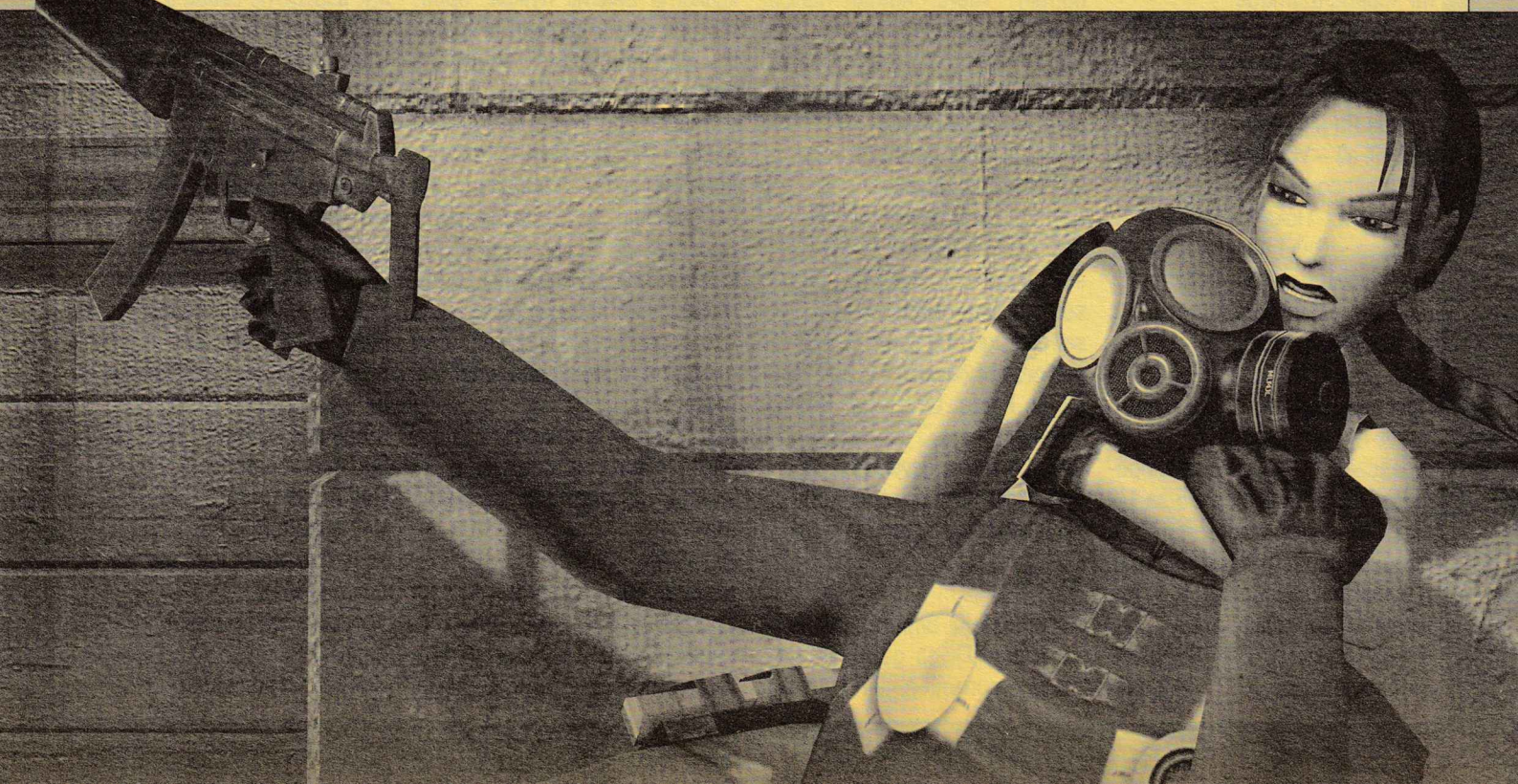
Ето и някои от моментите в играта, които изискват по-специфично решение:

Carvier's Apartment Level 4

След като говорите с Карвие и получите гореспоменатото тефтерче, трябва веднага да излезете. Можете да вземете някои предмети – коняк (който аз така и не използвах, въпреки че не съм въздържателка :)) и лечебни хапчета, след което трябва максимално бързо да избягате през главната врата на апартамента (до растението). Ако не успеете, нахълтва полицията.

Bouchard's Hideout Level 10 (края на нивото)

След като съберете всички предмети (в камерата), се включва лазер



и таймер за бомба. Изисква се максимална бързина, за да излезете. Натиснете бутона на стената. Излезте и завийте надясно. Скочете в помещението, чийто вход е на пода (отворете го преди да задействате таймера). Тичайте до края на прохода, там направете кълбо (а не се въртете в кръг, за да е по-бързо) и спринтирайте по последния коридор, за да завършите нивото успешно.

Hall Of Seasons
Level 15

Това е любимото ми и едно от най-трудните и дълги нива в стила на класическия Tomb Raider. Заредете се с търпение...

В главната зала има много врати и четири символа, отговарящи на четирите елемента. Когато стъпите на съответния бутон на пода, който отговаря на даден символ, се открехват три врати. Над всяка има символи, а в нея – ръчка. Трябва да дръпнете ръчката, която съответства на символа, който сте настъпили в главната зала, ако искате да минете нивото по-бързо. За всяка грешно дръпната ръчка пропадате в подземен лабиринт с много капани, от който трябва да излезете. Ако попаднете там, използвайте Walk-бутона и различните гледни точки на камерата, преди да преминете през дадено препятствие, за да прецените как искате да се справите с него.

Подниво
The Wrath Of The Beast

Правете Save-ове винаги, когато стъпите на твърда земя. Повечето блокове обаче пропадат след много кратко време и няма как да се запишете. Точно преди да вземете артефакта със символ Earth, има два последователни скока. Не запаметявайте играта, защото нямате време за това и ще умрете. Трябва да ги направите наведнъж. После се появяват рицарите – използвайте струите вода, за да се гасите, ако ви запалят. Тичайте и скачайте колкото се може повече като накарате противниците ви да ви следват и се отдалечете от една от двете ръчки. После отново на зигзаг (за да не ви уцелят/подпалят) трябва да се върнете при нея и да я дръпнете. Правете същото и с втората ръчка. Ако имате достатъчно медицински чантички, можете да не губите време, а да ги използвате последователно в последния момент преди да умрете, и благодарение на тях да дръпнете спокойно ръчките без да се правите на спринтьор. Когато свършите, се изгасете и излезте.

Подниво
The Basement of Traps

Когато отворите вратата в подземието (след като сте взели четирите артефакта) и завъртите всички вентили, в помещението става опасно – отвсякъде излизат разни ножове и резачки. На пръв поглед никъде не се е отворил нов изход. Върнете се в помещението с ръчката (откъдето сте влезли) и оттам отидете в главната зала, където са се появили четири блока, по които можете да се качите.

Отново в Hall Of Seasons

Изходът е в центъра на тавана, докъдето стигате по грапава повърхност, за която се хващате с ръце. В новооткритата зала ви чака едно мило другарче...

Brother Obscure

В това помещение се движете само лазейки! Така сте недосегаеми за гостоприемното духче, което е първата наистина сериозна пречка в играта. Оберете предметите, които са разхвърляни по пода. Когато недружелюбната гадина прелети над вас за пореден път, бързо се изправете, извадете оръжието си и отново се свийте на пода. Допълзете близо (не твърде близо, за да не изчезне сиянието) до статуята и стреляйте по боса. Хабете муниции, докато той застине. Вцепенението му обаче ще трае много кратко. Възползвайте се от възможността и вземете първата картина (светещия обект) от ръцете на статуята (ако се забавите, светлината отново ще започне да преминава от статуя в статуя и ще се наложи да повторите цялата операция). Излезте през вратата, от която сте влезли...

Von Croy's Apartment
Level 17

Когато вземете бастуна на Вон Крой, ви напада "чистачът". Затова първо вземете всички други предмети. Когато наемникът все пак пристигне, започва престрелка. За да отнесете по-малко олово, по-добре е да нападнете първи. Освен това не се крийте зад мебелировката. Много по-ефикасно в случая се оказва директно да подгоните убиеца. Имайте предвид, че не можете да го убиете сега. Ще се гоните през цялото ниво.

Strahov Fortress
Level 19

Тук важното е в началото на нивото да запомните играта си, а после максимално бързо да скочите върху товара на задействалия се механизъм. Ако го пропуснете, нямате втори шанс...

Когато стигнете при блоковете, които можете да бутате и дърпате, важно е да забележите, че за разлика от предишните игри сега можете да ги местите и само наполовина. Това се използва, за да успеете да докарате най-високия блок до тръбата над купчината блокове.

Bio Research Facility
Level 20

Когато сте при зелените мутанти, подобни на бръмбари, не хабете муниции, защото зверовете така или иначе ще излизат до безкрайност. Тук най-удобно е да се възползвате от бъговете на играта и бягайки от гадините, да ги заклещите с лице към стълбите на 45 градуса, обърнати към вас. Така не успяват да се качат и дори когато се отдалечите (ако не минавате твърде близо), няма да успеят да ви нападнат. Целта ви не е да убиете лепкавите същества, които се изсипват наоколо, а да се доберете до стълбата, която е на конструкцията над вас. Използвайте каменните платформи отстрани.

Когато пък стигнете до наклонената повърхност над воден басейн, отскочете и се хванете за отсрещната стълба, за да не ви се налага да се занимавате с водния мутант. Продължавайки пътя си, стигате до помещението с мутанта, но сте на по-висока платформа (ако все пак паднете, можете да излезете на същото място, но с малко повече главоболия). Скоро ще стигнете до една тънка хоризонтално разположена тръба, която се разклонява и има вертикално продължение. За да имате достатъчно сила да минете всичко наведнъж и отброяването на намаляващата сила на ръцете на Лара да не ви лази по нервите, превключете на stealth- mode, долепете гръб до стената и минете по тръбата, стъпвайки върху нея, а не висейки на ръце. После се хванете за вертикалното продължение и го изкачете.

Къртис

Къртис страда от неприятен недостиг на муниции. Затова в част от срещите с мутиралите луди е по-добре просто да си плюе на петите, вместо да се прави на мъж. Търсете заобиколни начини, с които да избегнете злонамерените изроди. Независимо дали ме послушате и не стреляте много-много или гърмите докато чуете звука от последната паднала на пода гилза, добра идея е да се движите с изваден пистолет. И тъй като насочването е автоматично, ще откривате позициите на гадините предварително и ще сте подготвени за срещата с тях.

The Maximum Containment Area
Level 21

Когато стигнете до вратата, която е наполовина затворена и има дупка, където се е скрил един от пазачите, убийте него, а не мутанта, и се скрийте вътре без да се занимавате с лудия...

В края на нивото е финалната среща с Proto Nephilim. Ако муниците ви свършат, можете винаги да намерите на земята на помещението. Целта сега е да се движите, за да избягвате чудовището и да стреляте продължително. Трябва да го повалите четири пъти, след което то ще умре.

Boaz Returns
Level 23

Това ниво е най-големият ми кошмар и мога да ви уверя, че никога вече нямам намерението да го стартиг-

рам отново. Ако искате да видите финалните надписи, честта се пада на вас. :-) То е единственото, за което ми трябваше повече от един ден, въпреки че действието се развива в една-единствена зала и се налага просто да убиете някаква си петметрова буболечка, която пръска зелена слуз...

Това е и единственото ниво, за което използвах cheats и въпреки това ми отне повече от ден да се справя. В PC версията има много малко муниции и макар че се появяват на земята винаги, когато ви свършат, няма да ви е лесно да се спрете, за да си ги вземете. В PS2 версията имате достатъчно муниции, а и там има бъг, при който от определена позиция директно минавате на следващото ниво. Ако обаче играете (като мен) PC версията, съветвам ви само за това ниво да изтеглите cheat codes и да използвате god mode и unlimited ammo. Това така или иначе няма да улесни ситуацията твърде много, защото TR 6 е бъгава, а с cheat-овете става още по-зле и много често, точно когато сте напреднали, играта забива или просто ви изхвърля в Windows. Ако сте големи ентусиасти, можете да си трошите главата и без cheat-ове, но и в двата случая трябва да направите едно и също нещо.

Boaz е мутант, който ви обстрелва със слуз от четири отвора с малки капачета като крилца на гърба си. Освен това плюе неприятното лепкаво нещо и от устата си, с която може и нежно да ви гризне, ако се приближите на неблагоразумно разстояние. Трябва да се пазите да не ви нарани като не спирате да се движите. Същевременно трябва да стреляте четири поредни пъти в лицето й. Когато спре да се движи, започне да пренася тежестта си от едната страна на другата и да стреля от малките капачета на гърба си, трябва да я заобиколите и да се прицелите в крилцата на гърба й. За да успеете, използвайте клавиша за правене на кълбо, който е и бутон за сменяне на мишените (по подразбиране е End бутонът). Необходимо е да отстраните достатъчно крилца, за да свърши нивото. Когато сте стреляли колкото трябва по някое от тях, то се откъсва.

Eckhardt's Lab последно ниво

Когато Eckhardt се появи и започне да злорадства, не хабете патрони за него. Един от добрите начини да намалите нараняванията на Лара е да се свиете на земята. Това обаче не помага при всички типове атаки. Ако сте достатъчно ловки, можете да прескачате огнените вълни и изобщо да правите акробатични номера, за да си спасите кожата. Ако имате достатъчно медицински чантички, които сте събирали по време на играта (аз имах поне 16), няма никакъв проблем и да си бездействате. Моментът да спрете да се мотаете и да действате настъпва, когато Eckhardt клонира още две свои копия. Тогава ще преминат два типа негови атаки, втората от които е огнената. След това тримата еднакво изглеждащи опоненти ще се втурнат към центъра на сферата, в която Лара е заключена. Докато е вътре, можете да гърмите по него. Стреляйте, докато се включи анимация, в която Лара го пробожда с магическото острие. Това се повтаря още два пъти. След като Eckhardt е мъртъв, се появява Joachim Karel. За да го убиете, не са ви нужни патрони, а малко ловкост и бързина. Трябва да използвате и предмета, който ще вземете от тялото на Eckhardt. Използвайте бутона на стената. После, следвайки пътя по стълбата, който ви се отваря, ще стигнете до края на играта.

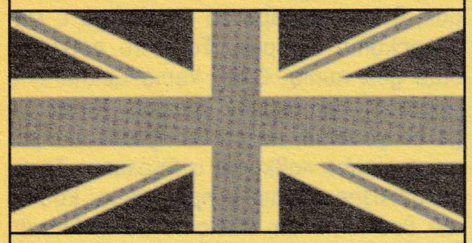
Voila!

Лили Стоилова

MIXED NEWS

BAD MANNERS

Червеят TK - от UK



През този месец двама британци попаднаха в съда, след като бяха обвинени за създаването и разпространяването на опасния червей TK. Джордан Брадли, на 20 години от Дарлингтън, и Андю Харви, на 22 години от Дюрам, са заподозрени за организиране на National High Tech Crime Unit (NHTCU). Други обвинения срещу тях са участието им в хакерската групировка "Thr34t-Krew", която се смята за отговорна за разпространението и създаването на червея TK Worm (AKA Troj/TKBot-A).

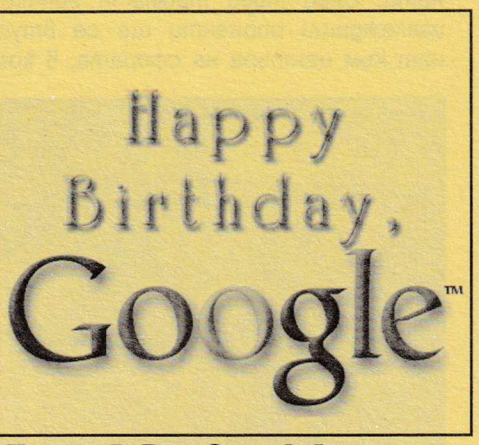
Момчетата са загазили сериозно и най-вероятно ще попаднат в затвора.

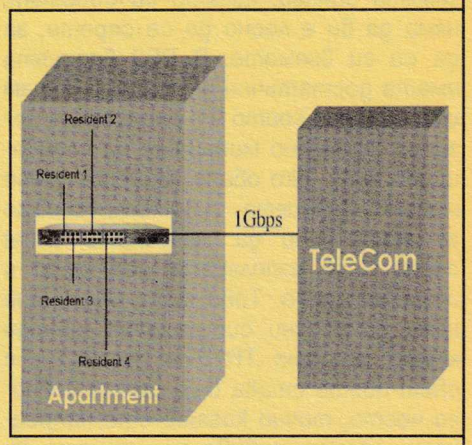
Sobig.F - порно червей!

Агенти на ФБР отдавна са по следите на опасния e-mail вирус Sobig.F. Вследствие на дълги разследвания те са достигнали до извода, че той е плъзнал из мрежата, след като е бил интегриран зад HTML кода на известен порно сайт. Един от експертите, занимаващи се със Sobig.F, вярва, че e-mail вирусът е бил вкаран зад линк, който след като бъде активиран, инфектира машината на порно маниака. След това той се самореплицира и се самоизпраща по електронната поща. Други експерти смятат, че Sobig.F първо е бил използван в Usenet group.

Каквато и да е истината, агентите на ФБР скоро ще се домогнат до виновника и той ще си получи заслуженото.

HI-TECH





Happy B-Day Google!

Този месец настоящият интернет гигант Google навърши пет години. Връщайки се една петилетка назад, можем да видим офиса на компанията в гараж, намиращ се в Менло Парк, Калифорния. Датата, на която официално е създадена компанията, е 7 септември 1998 година, а стартовият капитал е 1 милион долара.

Името Google е измислено, благодарение на най-голямото число - Гугол (googol). То представлява 1 със 100 нули!

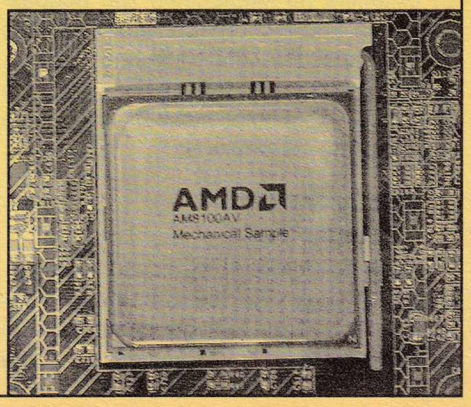
Ето и Google в цифри:
- 80 езика се поддържат
- 200 милиона заявки на ден
- 3.1 милиарда уебстраници са включени в търсачката
- 1,000 служители

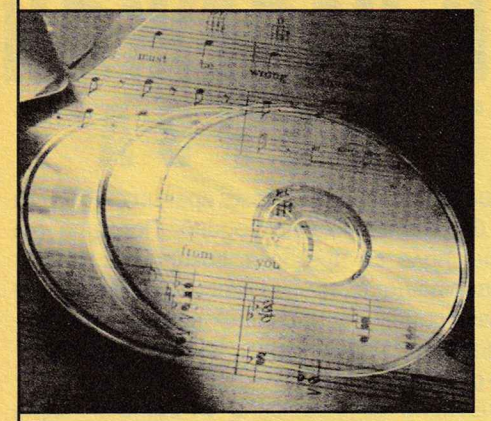
AMD K9 през 2005?

X-bit lab's съобщиха, че пълни подробности около новия процесор на AMD, K9, както и уточнения около архитектурата му, ще бъдат обявени след средата на 2004 година. Пак според тях новото творение на фирмата трябва да види бял свят чак след средата на 2005 г. Въпреки това из мрежата се носят доста слухове и спекулации, свързани с новия процесор, но за съжаление първата официална информация за него ще дойде чак след две години.

Fast and furious!

Финландската компания Teleste - европейски кабелен оператор и мрежов съпортър номер едно в страната си, подписа договор за сътрудничество с втория по големина датски кабелен оператор Essent Kabelcom, според който двете фирми трябва да разработят IP-базирана технология за обмен на данни, подобна на Ethernet, наречена Ethernet to the Home (ETTH). ETTH ще предлага възможност за скорости от рода на 10 Mb/s, при обмен на данни без допълнителни специални устройства. Най-изненадваща обаче е скоростта до 50Mb/s при симетрична връзка с бизнес потребители. Ако тази технология докаже рентабилността си, със сигурност ще навлезе масово.





Бактерии музиканти

Има ли музика, която никога не сте чували? Да! Можете да я чуете, малко след като омажете някой свой музикален диск с кисело мляко примерно, оставите го за няколко минути така и след това го изсушите добре. След като го вкарате в плейъра, ще се убедите, че и бифидобактериите свирят добре - при това си имат собствена представа за як саунд :).

Това творение е наречено от откривателя му "оптичен биокомпютър", а той самият е австралийският учен Камерън Джоунс, който освен математик е и уважаван собственик на нощен клуб в Мелбърн.

Както знаете, принципът за запис на музика на CD е прост - всичко се свежда до прости нули и единици. Повърхността на диска бива издълбана по подходящ начин според поредицата от 0 и 1, а лазерът на плейъра ви разкодира тези неравности, като музика.

Австралийският учен, случайно е открил, че фунгиите (гъбичките) и бактериите също влияят на повърхностите на дисковете, още повече, че го правят по много необикновен и странен начин.

Бактериите се размножават чрез клетъчно делене, докато гъбите се множат чрез клониране, но се оказва, че и двата начина увреждат повърхността на диска по "музикален начин".

Все пак ако се опитате да приложите този метод имайте едно на ум - компютърните плейъри може и да се развалят след опит да прочетат такъв диск, но за сметка на това аудио плейърите ги четат 100%.

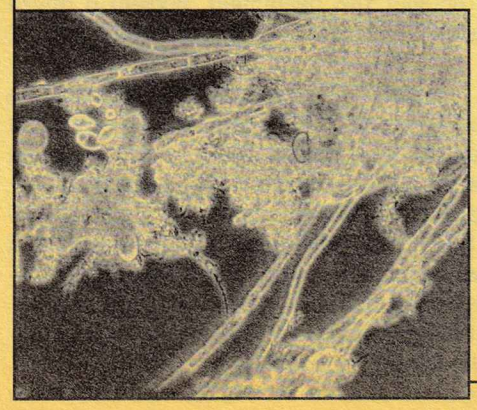
Ако искате да чуете този саунд преди да пробвате, можете да го направите оттук - www.swin.edu.au/chem/bio/fractals/refslist.htm

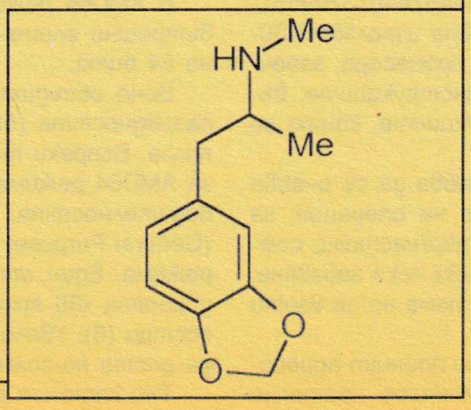
Биоенергия

Научната фантастика отдавна борави с понятия от сорта на биобатерии, но в реалния живот едва този месец група американски учени успяха да сътворят "бактериална батерия". С поддръжката на Пентагона учените от Масачусетския университет Свадеш Чаундури и Дерек Лъвли са създали бактерия, която, захранвана от глюкоза, успява да произвежда електрическа енергия. Прототипът, изработен от тях, работи без проблеми по 25 дни и евентуалната му поява на пазара би променила изцяло представите ни за захранване с електричество.

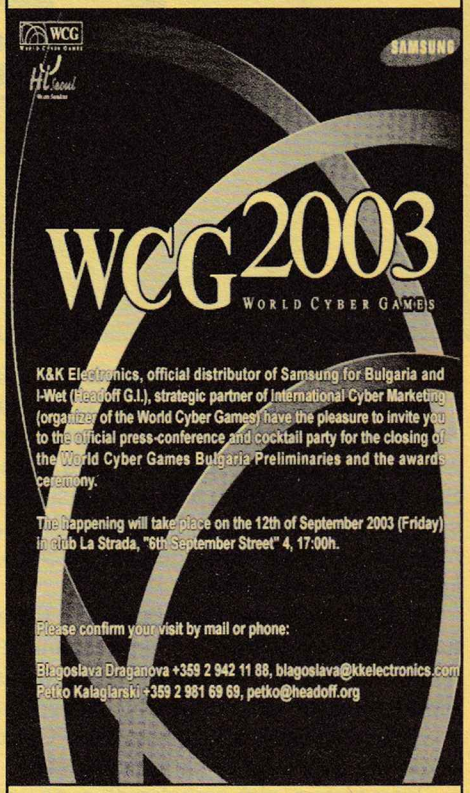
Какво може екстази

Последните разработки върху болестта на Паркинсон показват много странни резултати. Оказва се, че популярното сред младите техно маниаци хапче екстази може да помага на хора, болни от тази ужасна болест. Тя се предизвиква от недостиг на допамин в съответните мозъчни дялове и води до нарушаване на баланса на невромедиаторите, свързани с двигателните функции. Оказва се, че екстази, което облива мозъка с медиаторите серотонин и допамин, помага много добре на болните от болестта на Паркинсон. Засега този тип лечение е в експериментален стадий, тъй като забранената дрога има много странични ефекти. Медикът Джордж Рикорте вече прави опити както с MDMA (екстази), така и с метаамфетамини.





Тази година между 12-18 октомври в Сеул Олимпик парк в корейската столица Сеул ще се проведат третите подред олимпийски игри за киберспортове. Наградният фонд вече е впечатляващата цифра $350,000, а заглавията, които ще определят как ще бъде разпределен той, са именно: WarCraft III: Reign of Chaos, Unreal Tournament 2003, FIFA Soccer 2003, StarCraft: Brood War, Age of Mythology и Half-Life: Counter-Strike. Естествено, че и тази година за далечна Корея ще заминат български състезатели. Благодарение на Headoff G.I. 15 геймъри, представители на родината ни, ще отлетят за олимпиадата. Те бяха определени след дълги и тежки квалификации, продължили от 09.07 до 09.08, като в тях взеха участие 1815 души от цяла България. Фаворитите бяха излъчени между 1 и 13 септември в Националния дворец на децата за място в Националния отбор. Така вече имаме сформиран елитен тим по киберспортове, който ще трябва да си раздели наградния фонд от около $30 000, даден само от локални спонсори.



Редакцията на цялото списание пожелава успешни и спорни състезания на целия ни отбор, а на вас, читателите на PC Mania, обещаваме да следим Олимпиадата и да ви информираме за всичко, което се случва в Сеул.

AMD OPTERON: 64-БИТОВИ НАДЕЖДИ

ЧАСТ ПЪРВА

За AMD 2003-та е изключително важна. След неколкократно отлагане бе пуснат в производство и продажба процесорът им от осмо поколение – Opteron (познат още като K8, Hammer, SledgeHammer). Той е предназначен за работни станции и сървъри от всякакъв клас, а в края на септември се очакват модели за настолни и преносими компютри – Athlon64.

Новите елементи, въведени в Opteron, са в няколко основни направления – "стандартните" подобрения при процесорите като кеш памети, нови инструкции и т.н., AMD64 (позната също като x86-64) архитектурата и несимволично реорганизиране на PC платформата (по отношение функциите на чипсетите).

Несъмнено най-атрактивно за маркетинговия отдел са изглеждали буквите AMD64. Представете си лозунгите "До вчера 32-битови полупроводници, от утре 64-битови цели проводници" и "64-битов AMD процесор, няма нужда да ви убеждаваме, че е по-добър от разните там 32-битови [разбирай Pentium4] стари технологии".

64bit – приложение по принцип

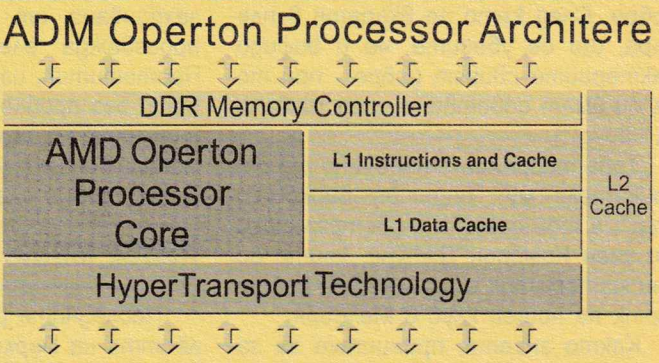
Да бъде един процесор 64-битов означава, че може да адресира памет до 16 милиона терабайта (2^{64}-та степен), както и да обработва без специални софтуерни трикове цели числа, ненадвишаващи 18446744073709551-616 (отново 2^{64}). Дробните числа отдавна използват 80-битова (копроцесорите x87, вградени в процесора, започвайки от 486DX) и 128-битова (SSE2 инструкциите, въведени в Pentium4) точност, но инструкциите, които ги обработват, са много по-бавни.

При преминаване към 64-бита не трябва да се очаква подобрение в скоростта на изпълнение на операции, за които и 32-бита са достатъчни (или стар/настоящ софтуер), а напротив – може да се наблюдава леко забавяне, ако в процесора или операционната система не са взети необходимите мерки.

Досегашните 32-битови процесори по принцип адресират максимум 4GB памет. За обикновените настолни приложения, включително игрите, тази граница едва ли ще бъде пречка в близките няколко години. Ползата от по-голямото адресно поле се проявява, когато се използват приложения, работещи с големи масиви информация (видеообработка, бази данни и др.), или пък при едновременното пускане на множество приложения, които оползотворяват по гигабайт-два.

От бързи целочислени изчисления с 64-битови числа масовият потребител също няма особено остра нужда в момента (освен може би за кодиране и РАЗкодиране).

Въобще от 64-те бита ще могат да се възползват само приложения от най-висок клас – сложни научни симулации, тежко натоварени сървъри, клъстъри, генериращи следващото поколение компютърно анимирани филми от типа на Final Fantasy.



AMD64 – конкретна реализация

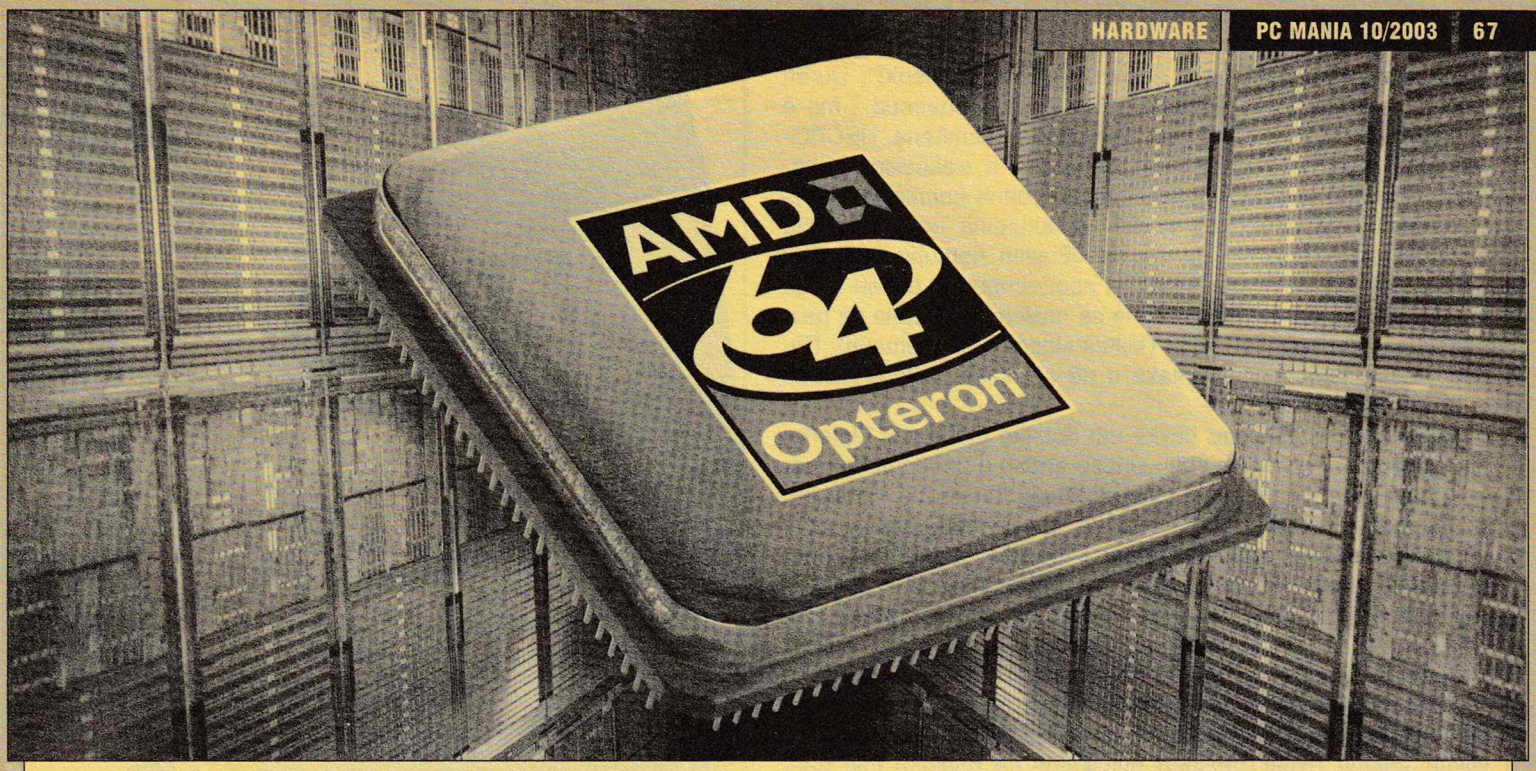
Когато работят в AMD64 (64-битов) режим, Opteron процесорите ще могат да адресират физически до 1 терабайт (2 на 40-та) памет и виртуално до 256 терабайта (2 на 48-ма). По-късно, когато се появи необходимост, ще се добави поддръжка и за повече.

Когато работят в стандартния x86 (32-битов) режим, естествено ще са ограничени до 4GB (2 на 32-ра) памет като AthlonXP и Pentium4. Освен това, дори в x86 режим ще се поддържат до 64GB (2 на 36-та) посредством PAE (Physical Adress Extension) способа, употребяван при Intel Xeon. За да се използва PAE, е необходима операционна система, която го поддържа (например Linux или сървърните варианти на Windows). PAE е доста по-неефективен метод от "нормалното" 64-битово адресиране поради допълнителните операции, които трябва да се извършват, за да се използва паметта при активиран PAE.

В AMD64 режим всички x86 регистри, броячи и други вътрешни елементи на процесора се разширяват от 32 на 64 бита.

Вече обсъдихме, че само по себе си удвояването на разредността (битовете) на процесора не носи особена полза. Въпреки това ако едно приложение се оптимизира за AMD64 режима може да се очаква повишение в производителността. Това се дължи на удвоения брой GPx86 (General Purpose) и SSE/SSE2 регистри в сравнение с x86 режима. Един от основните недостатъци на над 20-годишната x86 архитектура е прекалено малкият брой регистри (8). Увеличаването им до 32 – 16 GP и 16 SSE дава доста по-голям простор на софтуера.

Тъй като от разработчиците се очаква при работа с



плаваща запетая да използват SSE/SSE2 инструкции, а не остарелите x87 – x87 регистрите си остават осем както и досега, а Microsoft смятат (от документацията на AMD не личи това да е продиктувано от ограничения в процесора) дори да отрежат достъпа до тях за 64-битовите приложения.

При разработката на своя 64-битов процесор Intel решиха да започнат на чисто и съответно Itanium няма нищо общо с x86 процесорите, неговата архитектура е нова и съвсем различна (EPIC). Все пак огромното количество 32-битови x86 приложения се поддържат до известна степен чрез доста бавна хардуерна емулация, нуждаеща се и от софтуерна поддръжка (т.е. операционна система, разработена специално за Itanium и с допълнителен модул, обслужващ x86 емулацията).

За разлика от Intel при AMD64 е възприет "еволюционният подход" – Opteron може да работи в стандартните x86 режими (съответно обикновени 16- и 32-битови операционни системи и приложения – от DOS до WinXP, от CAT.EXE до FIFA 2004) без никакви емулации и забавяния в работата - той си е истински x86 процесор. За работа в AMD64 режим е необходима операционна система, която го поддържа (Linux – SuSE, очакват се и други дистрибуции, както и AMD64 варианти на WindowsXP и Windows Server 2003). Освен това 32-битовите приложения работят с пълна скорост и под 64-битовите операционни системи. Дори се чувстват по-комфортно – теоретично могат да разполагат с пълните 4GB 32-битово адресно пространство, а пък се възползват и от евентуално оптимизираните и по-бързи услуги на AMD64 операционната система (която оползотворява допълнителните регистри).

Opteron е истински x86 процесор и затова заслужава титлата "първия осем-осем-шест (80886) чип" (786 – AthlonXP, Pentium4; 686 – PentiumPro, P2, P3, K6-x и др.; 586 – Pentium, K5 и др.). Itanium излезе доста преди Opteron и въпреки че е от изобретателя на x86 архитектурата (Intel), няма нищо общо с x86 процесорите. Любопитно: само за 4 месеца са продадени повече Opteron процесори в сравнение с всичките Itanium и Itanium2 досега за 2 години.

Intel също ще направят x86 процесор от осмо поколение, но той не се очаква преди 2005-та година. Дотогава ще получим няколко подобрени версии на Pentium4. Наследникът му през 2005-та се очаква да е само 32-битов (според официалните твърдения на Intel бъдещето е 64-битово и принадлежи на EPIC/Itanium, а не на x86), но ако AMD64 постигне сериозни успехи дотогава, нищо чудно Intel също да приложат еволюционния подход и на бял свят да се появи x86 64-битов Intel процесор.

Други процесорни подобрения

Като цяло Opteron запазва структурата на AthlonXP – същият брой изчислителни блокове, 128K кеш от първо ниво, кеш от второ ниво неприпокриващ този от първо, MMX, SSE, 3DNow! Pro инструкции, 0.13-микронна технология на производство.

Все пак освен удвояването на броя регистри и добавянето на 64-битови режими са въведени и някои други изменения – разширен е модулът за разпределение на инструкции, изчислителните блокове макар и същия брой са преработени, добавена е поддръжка на SSE2 инструкции (т.е. поддържат се всички налични до момента набори – x86, x87, MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, AMD64, разширените MMX и 3DNow!), кешът от второ ниво е увеличен до 1MB, добавени са два допълнителни етапа към обработващия конвейер. Колкото повече етапи, толкова по-голяма е максималната възможна тактова честота, но пък за сметка на това се намалява количеството свършена работа за 1MHz. Въпрос на преценка от страна на производителя. При P4 етапите са 20, при AthlonXP – 10, а при Opteron – 12. Увеличеният брой етапи (в сравнение с AthlonXP), както и по-новата производствена технология (пак 0.13um, но чрез SOI – Silicon-on-Insulator), обуславят и по-високите възможни тактови честоти (до около 2.6GHz при 0.13um за разлика от 2.2GHz при AthlonXP).

Производителността на Opteron, при еднаква тактова честота и в 32-битов режим (без да се възползва от AMD64 разширенията), е по-голяма от тази на AthlonXP въпреки по-дълбокия конвейер (повечето етапи). Това се дължи както на подобренията, описани дотук, така и на структурата на Opteron платформата като цяло.

Платформени подобрения

При първия сериозен опит на AMD с процесор за работни станции и сървъри – AthlonMP се оказа, че едно нелошо наглед решение – процесорна шина тип от точка-до-точка (peer-to-peer или както е известно в музикалните и най-вече download-ващите среди: P2P) е нож с две

остриета. При работа с един процесор (AthlonXP, Duron и т.н.) – това е без значение. При два процесора - то е предимство – всеки от тях има своя собствена, НЕСПОДЕЛЕНА шина и съответно разполага с максимални ресурси. Но ако има нужда от 4-процесорна система – изграждането на северния мост на чипсета се усложнява значително – трябва да се опроводят четири отделни 64-битови магистрали само за процесорите, освен това поне още две 64-битови – една за паметта и една за разширителните устройства (южен мост, PCI слотове). Поради тези затруднения така и не се появи 4-процесорен чипсет за AthlonMP.

AMD са си извадили поука от всичко това и в Opteron проблемът е решен по един много добър и иновативен начин, показващ пътя, по който рано или късно ще тръгнат и останалите производители на процесори. Функциите на северния мост са вградени в самия процесор – системната шина, контролерът на паметта. AGP интерфейсът се поема от южния мост или от междинен чип "тунел" с AGP8x контролер. Доста често тези AGP8x междинни чипове погрешно се наричат "северен мост".

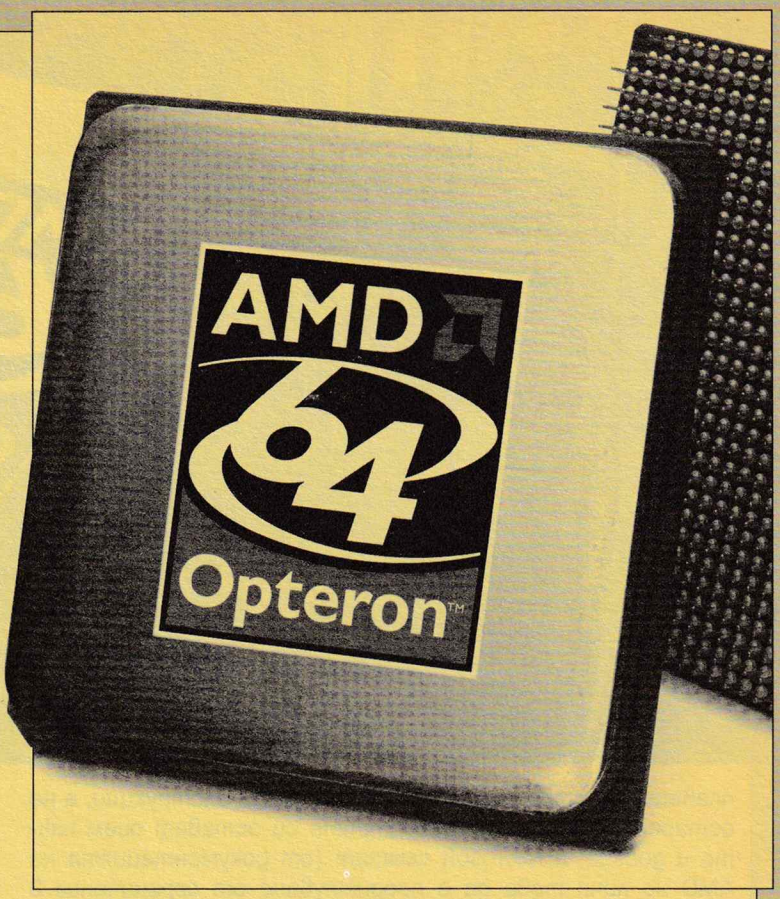
Opteron процесорите разполагат с по три HyperTransport връзки (по 6.4GB/s всяка, 800MHz DDR). Погрешно на някои места HyperTransport връзките се бъркат със системната шина. От тях някои могат да се използват за връзка с други процесори, а някои – за връзка с периферни устройства (южен мост/чипсет, AGP8x междинен чип, PCI-X междинен чип и т.н.). Без използването на никакви допълнителни свързващи чипове може да се формират дву-, четири- и осемпроцесорни Opteron системи.

Друга заблуда - твърденията от типа: "Чипсетът на VIA K8T800 поддържа двупроцесорна работа" или "SiS760 е с вградено видео и не поддържа двупроцесорна работа" са погрешни. НИКОЙ чипсет за Opteron не поддържа нито едно- нито дву- нито осемпроцесорна работа, това зависи само от процесора.

Производителността обаче е по-добра от тази на еквивалента система със споделена шина (Xeon, Itanium) и дори от тази на P2P шина (AthlonMP), защото при Opteron всеки процесор си има не само собствена шина, но и СОБСТВЕН контролер на паметта.

Процесорната шина при Opteron процесорите е 64-битова (както при AthlonXP), но не е нито с удвоена (DDR) нито с учетворена (QPB) честота. Тъй като шината е вградена в процесора – тя работи на неговата тактова честота – при 2GHz Opteron и системната му шина (FSB) работи на 2GHz (т.е. 16GB/s, доста над всички останали). Колкото повече се увеличава тактовата честота на процесора, толкова по-бърза става и системната шина. Забравете проблемите като "дали дъното ми поддържа 333MHz Athlon?" – при Opteron няма външен северен мост, няма външна шина, просто слагате новия процесор и готово. Някои източници погрешно твърдят, че "шината" на Opteron е "200MHz с учетворяване = 800MHz". В случая става объркване с две реални стойности – 800MHz е тактовата честотата на HyperTransport връзките, а 200MHz е честотата на еталонния тактов сигнал, от който се формира тактовата честота на процесора, но този сигнал няма нищо общо със системната. Тоест 2GHz Opteron умножава вътрешно еталонния сигнал по 10. Досетливите веднага ще се светнат, че ако чрез BIOS/джъмпер/и т.н. настроим еталонния сигнал да е 220MHz, бързо и лесно ще overclock-нем Opteron-а до 2.2GHz

Вграденият контролер за паметта е двуканален и поддържа DualDDR200 (3.2GB/s), DualDDR266 (4.2GB/s) и DualDDR333 (5.4GB/s). Задължително е използването на буферирана памет с корекция на грешките (Registred, Buffered, ECC), което доста оскъпява системите (настолния вариант Athlon64 ще използва обикновена памет). Очакват се и модели с DualDDR400, а през 2004-та – DDR-II (произведени по 0.09um технология).



Освен по-бързата системна шина, вграждането на контролера за паметта намалява значително забавянията (latency) при обръщения към паметта, което е и едно от основните предимства на интегрирането на северния мост.

Скалируемост

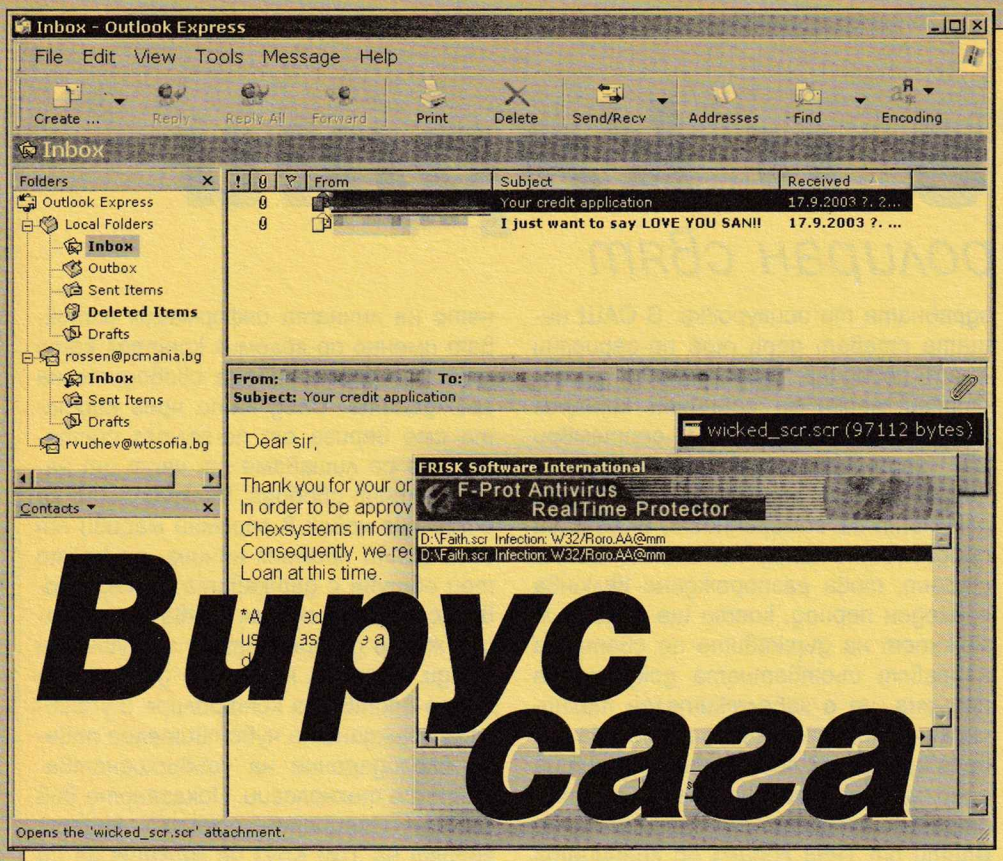
Еднопроцесорна система с Opteron предоставя 5.4GB/s към паметта и 19.2GB/s за периферни устройства (AGP8x, PCI-X, PCI, UltraATA, SerialATA, USB2.0, AC-97, Dual Gigabit Ethernet и т.н.).

Една двупроцесорна система с Opteron-и се изгражда без никакви чипове за северен мост, но въпреки това предоставя 10.8 GB/s пропускателен капацитет към паметта и то с по-старата DDR333 (2 процесора по 2 канала на всеки) и 4 HyperTransport връзки (всеки процесор има по 3, използва по една за връзка с другия процесор и остават по 2 свободни) за периферни устройства – 25.6GB/s.

Една четирипроцесорна система – 21.6GB/s към паметта, 25.6GB/s за периферни устройства. Осемпроцесорна система – 43.2GB/s към паметта, 25.6GB/s за периферни устройства. И всичко това без сложни и скъпи допълнителни контролери, разширители и др. (каквито ги има при чипсетовете за XeonMP и Itanium).

Разбира се, на дънната платка трябва да са изведени необходимия брой слотове за DIMM. Например MSI гордо обявиха "Dual Opteron, DualDDR" дънна платка, на която обаче са изведени двата канала само на единия процесор, а тези на втория не се използват въобще (извинение за това най-вероятно са по-малките размери на платката) и съответно производителността не е толкова голяма, колкото би могла да бъде. За щастие при други модели дъна са изведени всички възможни канали и орязаните варианти са по-скоро изключение, отколкото правило.

Стоян Спахиев



Вирус сага

Та, седите си, викам, пред компютъра. Решавате да си проверите пощата и върху вас се изсипват около 40-50 съобщения от познати и не толкова познати хора, всичките със сходен Subject, всичките с подозрително еднакъв размер, всичките пристигнали днес. Все още не сте поразен от параноя и решавате да проверите какво ви пишат тези познати и не толкова познати вам хора. Странно, не ви пишат нищо съществено. Всички те сякаш са се наговорили да ви драскат едни и същи глупости. Какво, по дяволите, става?! И защо, по дяволите, компютърът ми се държи странно?! Опа-а, току-що пристигнаха още 100 мейла...

Спокойно. Вие сте попаднали под вирусна атака. По-точно под атаката на вируса Sobig.F. Преди това сигурно сте били и под щурма на Love.San (ако случайно използвате XP). Въпреки че с появата на първия Windows 9x, Microsoft се кълняха, че повече вируси няма, производството на такива никога не е било в по-цветущо здраве, най-вече и благодарение на все по-широката употреба на компютри в ежедневието. След първите образователни мерки от времето на вируса "I love you" – например "не отваряйте прикачени файлове със странни разширения, които не познавате" или пък "не отваряйте писма от хора, които не познавате", днес е време и на първите съдебни мерки срещу вирусопроизводството.

Sobig.F успя да постигне за една седмица десет пъти по-голямо разпространение от всички появявали се досега вируси и червеи. Според официалната информация на производителите на антивирусен софтуер той е шеста ревизия на популярен и активен от близо година вредител. Ще го познаете по това, че в полето Subject на имейла има съобщения от типа Re: That movie, Re: Here is that sample, Re: Document и други, които създават заблуда, че изпращачът отговаря на предишно писмо. Файловете, които са прикачени към мейлите, са с разширения .pif или .scr. Вирусът се самокопира и инсталира в определени директории, търси имейл адреси във файлове с разширения .txt, .eml, .html, .dbx и .wab и се саморазпраща до тях.

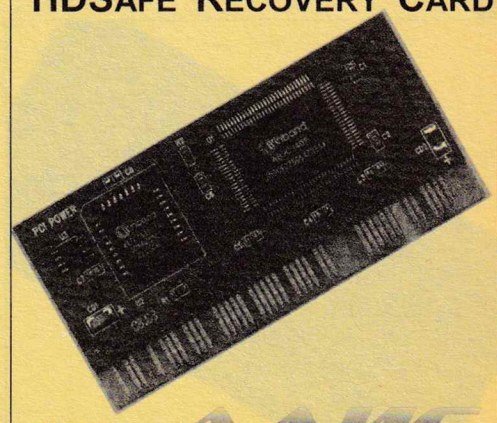
Sobig.F започва инвазията си от популярна нюзгрупа за порно, твърдят вирусолозите. Само за първата седмица от съществуването си е заразил близо 200 хиляди компютъра. Най-голяма вреда вирусът е нанесъл на вестник "Ню Йорк Таймс", където за един ден е била изключена цялата мрежа в редакцията. Твърде силно за един троянски кон, не мислите ли?! ФБР все още издирва авторите на вируса Sobig, като очакванията са и тук да става въпрос за някой студент като онзи тайванец от миналата година, създал вируса "I love you".

Не студент, а 18-годишен ученик се оказа авторът на вируса Love.San. Той беше подобрена версия на вируса Blaster, анонсиран в началото на август като гробокопач на Windows, но не успял да постигне особено големи поражения. Джефри Лий Пърсън от Минеаполис обаче (описан дискриминационно в американските медии като човек с проблеми с теглото) запретнал ръкави и създал вариант B на Blaster. Атаката при него се състои в изписването на скромно любовно послание, след което машината се рестартира. Пострадали отново са само и единствено компютри с Windows.

Ако погледнем всички осъществени атаки от последните 40 дни, ще открием обединяващото звено Microsoft. И това, да ме прощават рекламните отдели на фирмата, не е заяждане, а обективен факт. Всяка седмица гигантът от Редмънт излиза със съобщения за открити нови пробиви в сигурността на собствените си продукти – Windows, Office, Internet Explorer. Не че такива няма за Unix-производните, но е факт, че всички успешни вируси се възползват от Microsoft-ските бъгове. В този смисъл посланието, което отправят вирусописачите, е еднозначно – може би е крайно време Microsoft да продава програми, които са защитени и функциониращи с по-малко ежеседмични пачове. Тогава работата с Windows ще бъде наистина само и единствено това, което компанията иска – удоволствие и удобство.

Александър Бойчев

HDSafe Recovery Card



Фирма АЛИС

www.techich.com

Дистрибутори за страната:

София: 02/9437570, 9712487

Пловдив: 032/630957, 628566

Русе: 082/230188

Варна: 052/689031

Бургас: 056/842323

В.Търново:088/9366034, 062/600393

Казанлък: 088/7520450

Кържали: 0361/25647

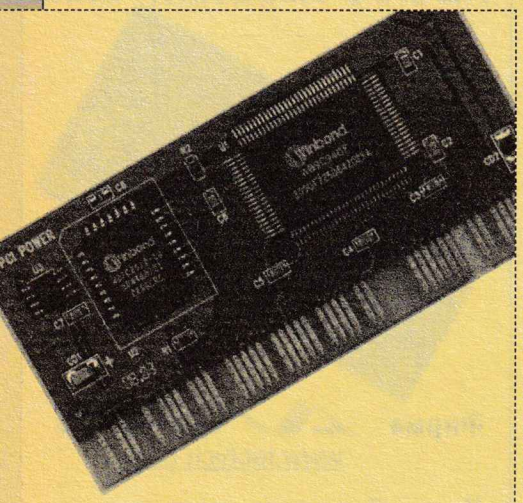
Чипове и карти

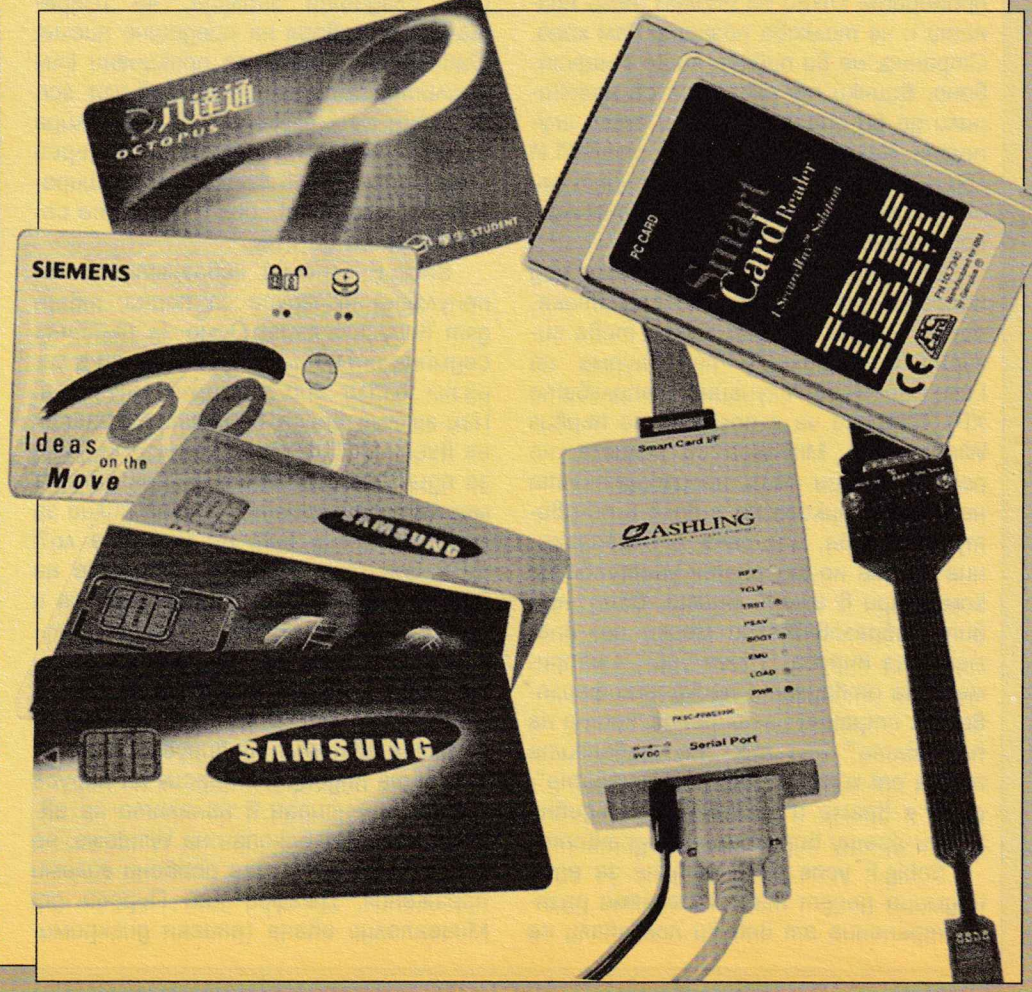
за един по-контролиран свят

Автомат за цигари. В България такива все още кажи-речи няма, но това е така, просто защото още никой не се е сетил да ги внесе. Автоматът приема само банкова карта. Ти, ученик в 10-ти клас, което отговаря на приблизително 16 години (в случай че не си повтарял два класа или че не си наваксал два класа в един), пъхаш твоята карта и искаш да си купиш пакет цигари. Цигари обаче няма. На течнокристалния дисплей на автомата пише "Пушенето от малолетни е забранено. Пушенето вреди на вашето здраве." Изглежда ли ти като сценарий на бъдещето? Е, това си се случва още сега.

Хитростта в случая не е в автомата, а в картата. Според плановете на Европейския съюз до няколко години личните документи ще бъдат напълно цифровизирани, а физически те ще преминат към карти. Но не карти като нашите лични карти, а такива с чип, върху който може да се запише всякаква информация – от цвета на очите ти през ЕГН-то до номера на банковата ти сметка и здравната ти осигуровка. В САЩ нещата стават дори още по-сериозни – от догодина влизат новите, по-строги мерки за граничен контрол след събитията от 11 септември 2001 година, според които всеки кандидат за виза трябва да притежава документ за самоличност, включващ ирисов отпечатък на очите. Естествено, това разпореждане включва преходен период, което ще даде възможност на държавите по света да направят съответната документна подмяна, но е забележителен техническият прогрес, който позволява повече контрол и повече информация на едно място. Американската администрация използва електронни документи от 1998 година по границата си с Мексико. До днес са издадени над 6 милиона карти за преминаване, които включват снимка и два електронно съхранявани пръстови отпечатъка. Отпечатъците се сравняват с база данни, включваща информация за нарушители на американските имиграционни закони.

Противниците на дигитализирането на личната информация изтъкват именно по-големия контрол като мярка за ограничаване свободите на гражданите. След като чрез картата сме верига от по-голяма система, ние се лишаваме от част от нашата лична свобода. Включването на отделния човек в огромни масиви от бази данни променя начина, по който той общува с държавата. Досега човек сам е определял каква информация желае да предоставя за публични нужди. Оттук нататък държавата ще се опитва да контролира и управлява гражданите чувствително повече благодарение на усъвършенстващите се технологии. Показаното във филма "Специален доклад", където героят на Том Круз не можеше да се скрие от преследвачите си заради засичащите го навсякъде по очния ирис контролни инструменти, може и да изглежда гротескно и невероятно днес, но е технически постижимо по-скоро от утре. В крайна сметка обаче повечето информация е достъпна и за двете страни и може да бъде защитена тезата, че обще-

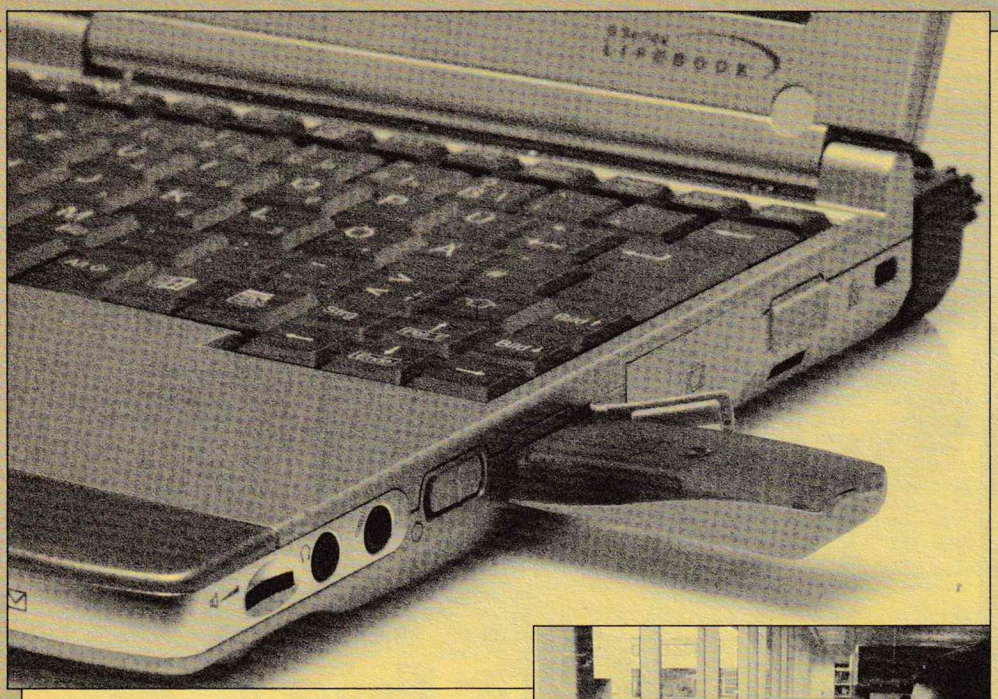


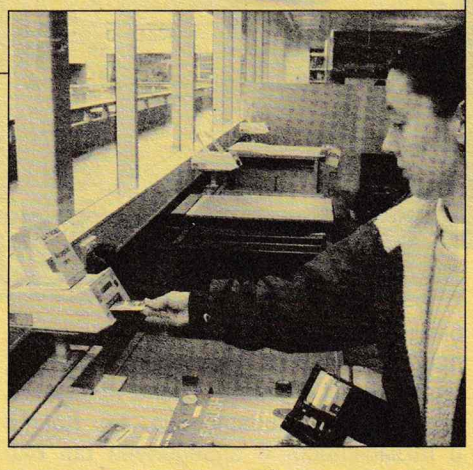


Фирма АЛИС и списание PC MANIA обявяват КОНКУРС за най-оригинално потребителско приложение на картите HDSafe Recovery Card и HDSafe Netpower Recovery Lan Card.

Голямата награда: компютър
Втора награда: абонамент за PC MANIA
Трета награда: HDSafe Netpower Recovery Lan Card

Материалите изпращайте на адрес:
1124 София, ул. Н. Ракитин 4, ет.1, ап.4
e-mail: office@techich.com
до 01.12.2003 г.
Резултатите ще бъдат публикувани в списание PC MANIA бр. 1 на 2004 г.





ството ще притежава мощен инструмент срещу потенциални репресии от страна от властите. Нещата могат да се погледнат и от тази страна, че благодарение на информационните технологии хората могат (при желание) да получат достъп до повече и по-добре класифицирана информация.

Освен в личните документи се задава още една вълна от чипове. Технологията им не е нова. Става въпрос за RFID-чиповете (Radio Frequency Identfication Devices), които са разработени за първи път преди повече от 50 години. В умните чипове е записана информация, която може да бъде прочетена чрез изпращането на радио сигнал от четящо устройство. Чипът няма собствен енергиен източник и е "пасивен", т.е. започва да работи, като използва енергията на радиосигнала от четящото устройство. В зависимост от записаната информация върху тях смарт чиповете могат да бъдат големи колкото косъм или колкото тухла.

Технологията за умните чипове е създадена през 50-те години на миналия век, но до преди десетина години не е получила нужната подкрепа и популярност. Все още са в процес на създаване и отворени стандарти, които да позволят по-лесното и изгодно от финансова гледна точка производство. В момента един такъв чип струва между 50 цента и 3 долара. За да бъде изгоден за масово производство обаче, цената му трябва да спадне до 1-2 цента. През последните няколко години чиповете се прилагат за инвентаризация на складова наличност. Dell например използват подобни системи в производството на персонални компютри, като една част влиза в заводите четири часа преди да бъде монтирана в PC. Така се пестят време и разходи за складирането й. На този етап смарт чиповете са най-напреднали в използването си в две области – склад и транспорт, като предстои още по-широкото им навлизане в сферата на обществените нужди.

Специалисти предричат бъдеще на смарт чиповете във всяка област от нашия живот. Като пример за възможностите им се описва хипотетичен сценарий, при който човек носи със себе си четящо устройство и разчита имплантираните чипове в различни стоки. Този сценарий изглежда много вероятен, защото основната полза от него е за производителите на маркови стоки, които биха могли по този начин да се преборят със създателите на "ментета". А те, както можем да се досетим, биха дали мило и драго да се справят с точно този проблем – Манчестър Юнайтед например се отказва от досегашната си стратегия за популяризиране на отбора в азиатския регион, защото по официални данни над 90 процента от всички фен артикули на отбора, продавани в Азия, са фалшификати. Като контрамярка срещу подобни четци бихме могли да си представим и съответни античетци. Те ще бъдат безкрайно необходими, защото с навлизането на смарт чиповете в живота ни ние бихме били потенциални жертви на всякакви рекламни и социални приумици. Античетецът ще даде възможност за селективен достъп и контрол над личната неприкосновеност.

Контролът и проследяването може да служи не само на шпионските мрежи или за проверка на пристигаща пратка контейнери или партида графични карти за конвейера на Dell. По време на кризата с ТОРС в Тайван е проведен пилотен експеримент, при който всеки медицински работник е получил чип карта. Компютър е следял движението им в болницата, като при регистриране на нов заразен пациент е било възможно да се проследи откъде точно е дошла инфекцията – маршрутите на движение се съхранявали в електронен вид. В Сингапур също се провеждат подобни опити. Кметството на град Барселона пък провежда друг, още по-куриозен експеримент. Кофите за боклук в града вече имат вграден чип. Когато покрай тях мине боклукчийският камион, може да бъде направена дистанционна проверка дали кофата е пълна или не. Това пести време, защото камионът не спира и прави процеса по събиране на боклук по-ефективен. В град Единбург, Шотландия, автобусите от градския транспорт също използват умни чипове. Когато автобусът наближи светофар, семафорът отчита присъствието му и автоматично превключва на зелено. Ползата – 10 процента по-бързи автобуси и 100 процента по-доволни граждани.

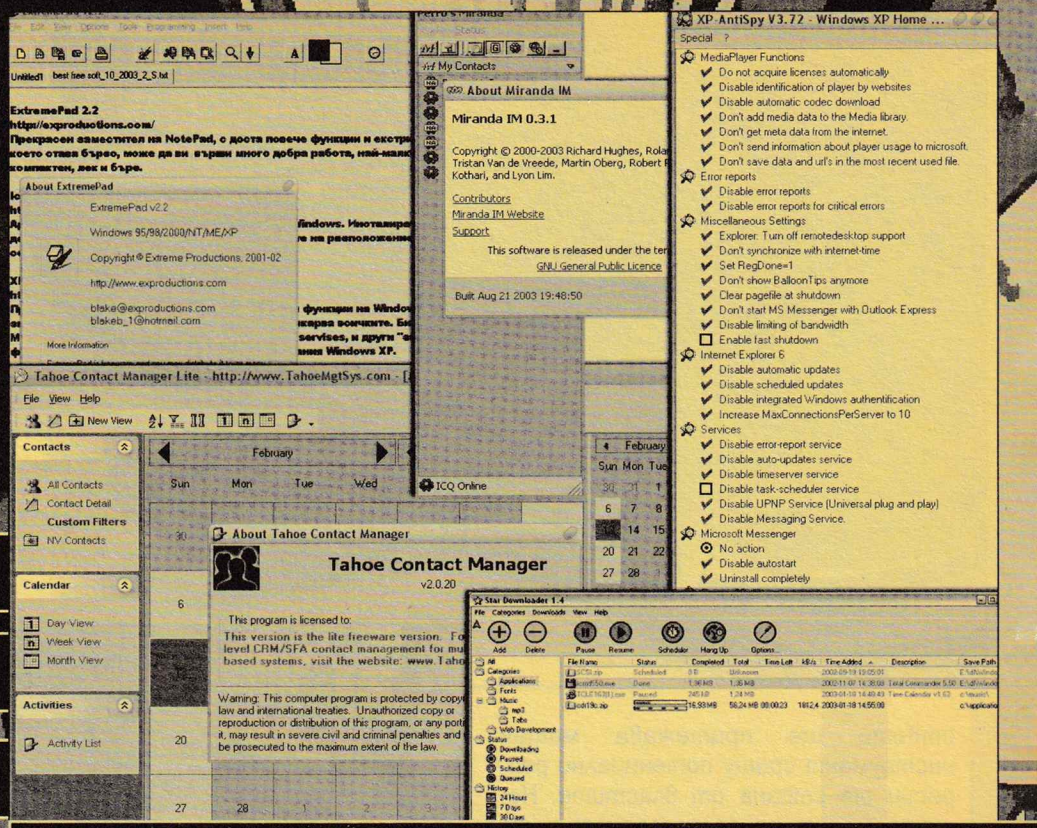
Навлизането на умни чипове в живота изглежда неизбежно и в никакъв случай безкрайно страховито. Макар че технологията дава възможност на зложелатели да получат изключително могъщо средство за проследяване, контрол и информация, положителните аспекти за ежедневието постепенно ще ни накарат да забравим тези проблеми. Така или иначе вече сме картотекирани някъде. Има ли смисъл да се тревожим за неизбежното?!

Александър Бойчев

софспрАвка®
НАЦИОНАЛНА ИНФОРМАЦИОННА СИСТЕМА
www.sofspravka.com
ИНФОРМАЦИОНЕН ГЛАСОВ ПОРТАЛ 988 40 40
0 900 12 900
0,66 лв./м

Дойде време за училище, а? Еми хвалете се на воля колко сте надобрели на игрите, какъв ъпгрейд сте направили, колко пойни птички и риба сте хванали на морето!

BEST FREE SOFT



СЕПТЕМВРИ 2003

TAHOE CONTACT MANAGER 2.0

http://www.tahoemgtsys.com/

Прекрасен органайзер с много настройки, опции и функции. Може да опишете деня си, седмицата и месеца, да си водите бележки, да си правите визитки за познати, приятели и т.н. Ако имате проблеми с времето, определено това ще ви спести доста мъки, зор и скандали с гаджето. Наподобява на Outlook Calendar-а, но е самостоятелно приложение, което добавя няколко уникални възможности.

ICOHOLICS ANONYMOUS 4.B

http://www.softpile.com/authors/Johan_Spee.html

Архив с над две хиляди икони за втръсналия ни Windows. Инсталирате и подменяте, докато намерите иконките на вашите мечти. Имате на разположение галерии на каквато тема се сетите.

XP-ANTISPY 3.72

http://www.xp-antispy.org/

Програмка за изключване на скрити докладващи функции на Windows XP. Ако не знаете има около 20-ина такива и XP-Antispy ги разкарва всичките. Били те аутоъпдейт, MsN Messenger, Media Player, доклади за грешки, services и други "забравени" функции, програмки и подобни буболечки в смотания Windows XP.

STAR DOWNLOADER 1.42

http://stardownloader.com/

Поредната свалячка на файлове от Интернет. Има възможности за продължаване на прекъснат даунлоуд, интеграция с антивирусна програма, вграден разархиватор за .zip. Както и възможност в определено от вас време да се пуска, да тегли и да гаси PC-то. Естествено, безплатна, малка и лека за работа!

SUBTITER FINDER 1.2

http://www.exits.ro/

Търсачка на субтитри из необятния Нет. Написвате името на филма, избирате езика, на който искате да четете, кликвате на GO бутончето и след малко имате резултати. В 90% от случаите - положителни! Има, разбира се, и езика на Ботев и Вазов! Изисква Интернет, за да работи, но кой в наше време няма достъп до мрежата?

MIRANDA IM 0.3.1

http://prdownloads.sourceforge.net/miranda-icq/miranda-im-v0.3.1.exe

За жалост след приключването на CD-тата към настоящия брой се появи новата и дългоочаквана версия (поне от мен) на перфектния месинджър Miranda. В нея има доста оправени бъгове – кофти визуализация при използване на теми от Style XP, прекалено лакомото отношение към процесора при файлов трансфер, промяна на Find/Add менюто, грешното подреждане на контакт листа, както и още поправки в поведението на програмката, когато не сте онлайн или сте далеч от PC-то (Away System).

Новостите и подобренията обаче са значително повече. Като за начало плъгинът за IRC е директно включен в инсталатора. Прозорецът, в който четете и пишете, вече има доста по-удобен и приятен интерфейс. Добавени са нови иконки, вече може да слагате звук и за съобщенията, които пращате. Както и нещо, което ще спести много неприятности на всеки - добавен е модул за премахване на излишните остатъци от програмата в паметта. И като за финал - Miranda IM вече не заема над 2 MB памет, а само 1.4, което си е сериозно постижение! А и след като и ICQ Lite в последния си билд досажда с реклами, смело може да се заяви, че времето на Miranda IM 3.1 дойде. Програмката не е на 2-рия диск към списанието, но е само 646 kb, така че телгете и инсталирайте смело. Няма да съжалявате!

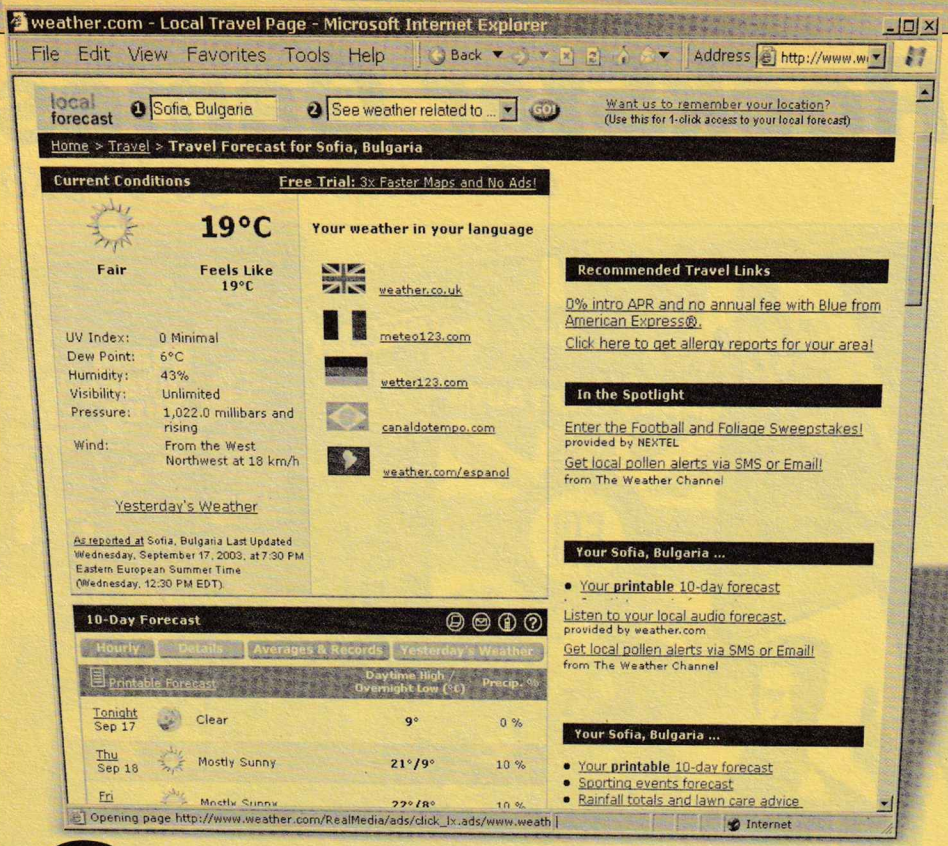
EXTREMEPAD 2.2

http://exproductions.com/

Прекрасен заместител на NotePad, с доста повече функции и екстри. Ако му свикнете, което става бързо, може да ви върши много добра работа, най-малкото защото е компактен, лек и бърз.

-:pc:mania:yellow:pages:team:-

P.S. Гореспоменатите програми ги има на втория диск към списанието, както често се случва.



На него можете да видите карта на избрания от вас регион, която може да бъде форматирана по ваш избор – нейният тип, формат и мащаб зависят само от вашия избор. Дали системата да е метрична или английска, дали картата да показва температурата, влажността, посоката на циклоните и антициклоните и много други.

При посочване на страната за която искате да видите прогноза, имате възможност да се информирате за времето за голяма част от населените места там. След като изберете населено място, можете да видите 5-дневна прогноза за региона, нивото на влажността, фазите на луната, както и снимка от там... яко, а?

Общо взето това е сайтът, от който можете да се информирате с всевъзможни факти за климатичните условия по цял свят, който може да ви свърши перфектна работа и то по всяко време.

Времето днес

Ще преобладава предимно слънчево време, с временни увеличения на облачността в някои райони на страната. Възможно е след пладне да превали и прегърми, като във високите планински райони дъждът може да премине в слаб сняг. Очаква се нахлуването на топли въздушни маси от Юг-Югоизток, и на студени от север-северозапад...
(Възможна прогноза за всеки ден)

След като миналия брой ви запознахме с интересните сайтове, свързани с географски карти, решихме, че би било добре да научите и къде можете да се информирате за времето. Още повече, че не е много приятно да чакате до 20:00 или 20:30, за да видите прогнозата по някоя от родните телевизии.

Точно поради тази причина проверката на климатичните условия в интернет е една доста приятна и полезна услуга. Сред многото полезни възможности на метеорологичните сайтове е фактът, че можете да проверявате климатичните условия за няколко дни напред. На някои от страниците дори е упомената процентната вероятност на показаната прогноза. Както и в миналия брой, така и сега ще споделя с вас, какво според мен е важно да притежава един добър сайт за метеорологични прогнози:

Първото и най-важно нещо е възможността да се проверява времето за дълъг период напред. Представете си, че искате да отидете в Рила, но не знаете какво време да очаквате – влизате в някой метеорологичен сайт и – хоп – вече нищо не може да ви изненада в планината. Или пък представете си, че отивате на екскурзия в Тайланд – едва ли по телевизията ще можете да разберете какво е времето там.

Друг важен компонент за такъв тип сайтове е възможността да се информирате за неща от типа на влажност, вятър, атмосферно налягане и други климатични фактори, които могат да ви помогнат, за да се ориентирате по-добре в обстановката.

Един от най-полезните сайтове, който отговаря на всички горепосочени изисквания, е

www.weatherunderground.com

още повече, че той има и българска версия, която е на http://bulgarian.wunderground.com.

www.weather.com

Тази страница също има доста полезни възможности, които бихте могли да ползвате. Трябва само в полето за търсене да напишете населеното място, за което искате да видите прогнозата, и да се надявате то да е включено в базата данни. Можете да търсите прогноза насочена към туризма, спорта, пътуванията и др. След това ще видите множество информация за влажността, вятъра, атмосферното налягане и т.н. На този сайт можете да намерите и сателитна снимка на избрания от вас регион, както и прогнозата за няколко дни напред с процентната възможност за вероятност.

http://www.cnn.com/weather

Този сайт е подразделение на сайта на известната новинарска телевизия CNN, на който също има доста полезна информация за времето. За съжаление в базата данни са включени много малко места, като повечето от тях са големи регионални градове и столици. За сметка на това информацията, която предлагат колегите от CNN, е сравнително задоволителна, като в нея се включват сателитни снимки на региона, информация за влажността, температурата и други полезни екстри.

Орлин Широв

RockStar Games

от нищото до върха

Кои са Rockstar Games? Бяхте ли чували за тях допреди 5-6 години? Откъде се взеха?! Прости въпроси с прости отговори. Rockstar Games са сред най-прогресиращите млади софтуерни компании за разработка и издаване на компютърни и видеоигри. Със съществуването си те доказват, че в този бизнес нещата могат все още да се случват и при малките, както и че добрите идеи са някъде там в пространството около нас и просто трябва да ги уловиш.

Компанията е създадена през 1997 година от петима човека – Сам Хаузър, Тери Донован, Дан Хаузър, Джейми Кинг и Гари Форман. Произходът й е канадски, но днес вече има шест развойни студия по целия свят. Тя е притежавана 100 процента от издателя Take 2 Interactive, който е сред лидерите на пазара за забавление с оценявани над 10 милиарда долара приходи само в САЩ.

Rockstar Games е известна най-вече и преди всичко с игра, чиято актуална трета част е едно от най-популярните заглавия в момента – Grand Theft Auto. Първият представител на поредицата има твърде малко общо с наследниците си в графично и звуково отношение. Обща е идеята за градски гангстерски екшън, за флирт извън закона, за шеметни преследвания с автомобили и много, много екшън. GTA 1 е достъпна за безплатен даунлоуд на адрес www.rockstargames.com/classics. Тъй като обаче е пригоден за работа със съвременни компютри, размерът на архивния файл, който можете да си изтеглите от този адрес, е близо 330 мегабайта.

Rockstar пишат своите игри не само за PC, но и за различните конзоли. Така например актуалният трети GTA излезе първоначално ексклузивно за PlayStation 2 (бел.ред. защо ли...). Освен за PS2 игри се пишат и за Nintedno и Xbox. Каталогът на фирмата се отличава с краткост и изчерпателност – в него има едва пет-шест заглавия, всяко едно от тях обаче е или е било хит.

Например Duke Nukem Forever. Тази игра се появи през лятото на миналата година и имаше невероятен успех. И не заради впечатляваща графика – действието се развиваше в двузимерна реалност, подобно на позабравените аркадни jump'n'run-игри от началото на 90-те години. Появата на Duke Nukem Forever обаче беше добре премислена – феновете с нетърпение очакват най-сетне да се появи наследникът на един от пионерите в областта на триизмерните екшъни.

Друг продукт на компанията е играта Oni, появила се в началото на 2001 година. Тя не успя да се превърне в огромен хит на PC, главно заради чудатото си управление и необходимостта от твърде сръчни пръсти. Тя ще се запомни като една от малкото манга-екшъни, в която главната героиня Коноко раздаваше тупалки в борбата си за справедливост.

През миналото лято се появи The Italian Job, която беше, създадена по класическия филм със същото име от 1969 година с участието на Майкъл Кейн. Доста скромно в графична отношение, The Italian Job импонира преди всичко с атмосфера и оригинална история – графиката й обаче беше повече от посредствена.

За разлика от конкуренцията Rockstar Games се концентрират в една област и в една игра. Не се губи време в безцелни експерименти, а се развива и маркетира един-единствен, но достатъчно сигурен продукт. По този показател компанията много прилича на една друга фирма – Sports Interactive с техния Championship Manager. През миналия месец се появи и заглавието State of Emergency, представляващо малко по-различен поглед върху ефекта от масовите безредици.

Успехите с GTA са причина за възлагането на работата върху продължението на един от най-успешните екшъни на последните три години – Max Payne. Max Payne 2: The Fall of Max Payne вече ще трябва да е излязла, когато четете тези редове и ще можем да се убедим лично дали момчетата от Rockstar са си свършили добре работата. Аз не се съмнявам много-много.

Александър Бойчев

MAX PAYNE 2

THE FALL OF MAX PAYNE

Да погледнем под друг ъгъл към една от древните настолни игри, трансформирана в компютърна геймка

MAH JONG

Колкото и несериозни или секретарски да ви се струват компютърните интерпретации на играта Mah Jong, имайте предвид, че корените ѝ се губят нейде в дълбоката древност, когато е била популярна в Япония и Китай. В превод "mah" има значение на лен, а "jong" – врабче трака с човка. Който е дал име на играта, със сигурност е бил голям поет и абстракционист. Наименованието се дешифрира посредством характерния звук при разбъркване на плочките преди всеки ход, първоначално изработени от кост. При внимателно вслушване играещият сякаш е чувал шумоленето на ленените стъбла от лекия ветрец и врабчетата, тракащи с човки.

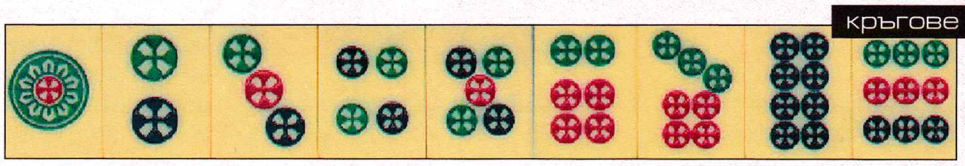
През 20-те години на миналия век китайският вариант на Mah Jong добива популярност в Щатите, като особено радушен е приемът от страна на еврейските домакини. Няма значение, че плочките вече всъщност не са от кост, а от най-обикновено дърво. Несъмнено жителите на китайските квартали остават най-ревностните привърженици на това древно забавление, като техните игри имат подчертан състезателен характер. За крайния резултат се правят залагания, така че не се учудвайте, че в превод от английски Mah Jong означава вид китайска хазартна игра.

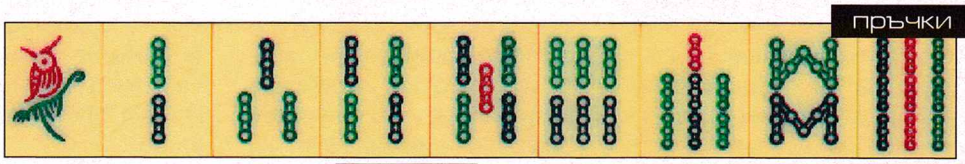
Правилата търпят изменения според региона и общностите, сред които се практикува. Това се отразява на степента на трудност и броя на плочките. Може да се говори за няколко вида Mah Jong – тайвански, японски или сингапурски. За целите на настоящия материал изхождам от китайския вариант, според който плочките са 144 на брой и са обособени в 4 групи – бои, оньори, цветя и сезони. Боите са три вида – кръгове, пръчки и символи, като всяка плочка от съответната боя е номерирана с цифра от 1 до 9. Оньорите са два вида – ветрове (източен, западен, северен и южен) и дракони (червен, зелен и бял). Цветята са четири – слива, орхидея, хризантема и бамбук. Сезоните също – пролет, лято, есен и зима.

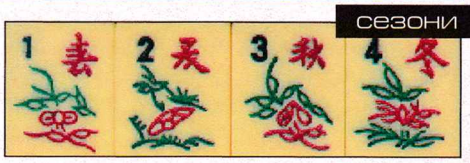
Mah Jong се играе от четири човека. Съществуват и модифицирани версии за трима или петима играчи, но четирима се приемат за идеален брой на участниците. Всяка игра е съставена от 16 хода, обособени в 4 серии, носещи имената на посоките. За да се определи кой стартира играта, се ползват три зара. Хвърлилият най-висок сбор става дилър и заема източна позиция. По посока обратна на часовниковата стрелка се разпределят местата, които заемат останалите участници. Играта започва със задължително шумно размесване на плочките. Изпълняващият ролята на дилър изгражда т.нар. стена пред всеки от играчите. След което целта е да се съберат максимален брой точки, следвайки различните комбинации на плочките и съблюдавайки строгите правила, които нямам за цел да описвам нашироко.

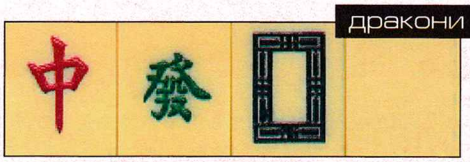
Уви, в България не съм видяла да се продава Mah Jong. Тая липса се компенсира от компютърните разработки на настолната игра, които се радват на успех сред по-непретенциозните геймъри или сред феновете на игрите с карти, приемащи Mah Jong като екзотична разновидност на пасиансите. Едва ли мога да преброя всички версии и създатели, но обобщаващото е, че е запазено оформлението на плочките. Правилата са променени заради това, че играещият е само един. И както повечето от вас знаят от личен опит /не ми казвайте, че никога, ама никога не сте старирали някой Mah Jong/, целта е да се елиминират всички плочки посредством унищожаването им по двойки, принадлежащи към една и съща група. Ако успеете, това е знак, че скоро ще ви се случи нещо хубаво. На cd#1 от миналия брой на списанието може да намерите две компютърни вариации на Mah Jong. Kyodai е за любителите на кича в тоя жанр, докато Super Maj Jong – за почитателите на изчистените линии.

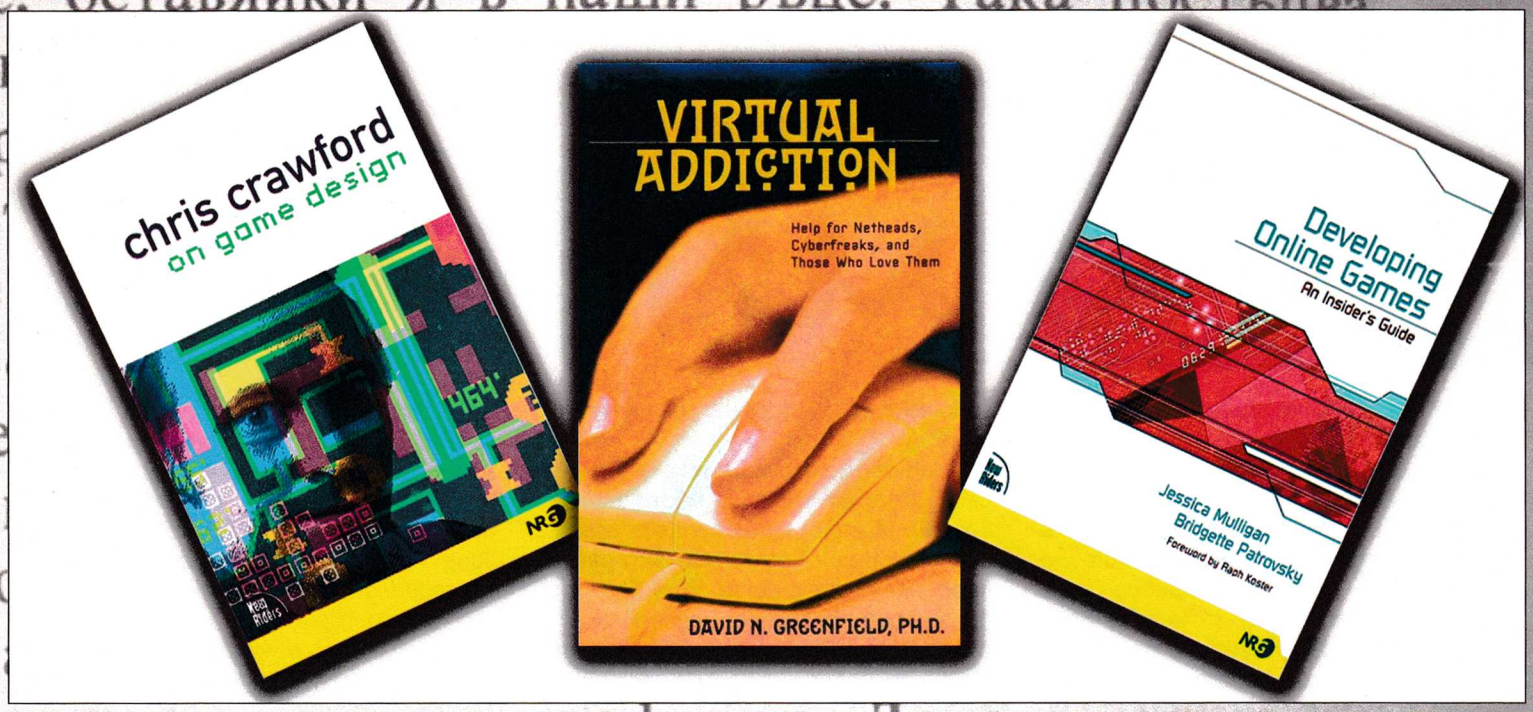
desi|re











Геймкултура в книжен вариант

Книги-игри знаем какво е. Но книги за игри чували ли сме изобщо, че има? По-скоро не – защото такива просто не се издават в България или защото да се чете от нещо, което не е монитор, е от известно време някакси... странно за много хора. Ето защо този материал е за онези, които все още четат и за тази част от тях, които нямат проблем да четат на английски (...чужденците често се изненадват, че "всички" в България говорят английски, но кой чете английски, не е ясно...). Представям ви няколко заглавия, които смятам заслужават да бъдат ако не изядени от кора до кора, то поне притежавани (не всичките, естествено) и от време на време ползвани за разтуха...

HACKING THE XBOX

Andrew "Bunnie" Huang
ISBN: 1593270291

Скандална книга, ако може изобщо да се нарече така, заради която авторът си навлече гнева на Microsoft. Тя ще ви научи как да модифицирате XBox, така че конзолата на Бил Гейтс да прави каквото си пожелаете. И като се има предвид, че тя е с наистина порнографски ниска цена за спецификациите си, опитът си заслужава. Книгата обаче не просто изкормва XBox-а, но и е чудесен пример за успешен reverse engineering – обратният на сглобката процес, при който се разгадава принципът на работа на електронна система без налична документация. Чиста проба хакване. За $17.50 от Amazon или друг магазин – намира се лесно по ISBN-то + google.

DEVELOPING ONLINE GAMES: AN INSIDER'S GUIDE

Jessica Mulligan, Bridgette Patrovsky
ISBN: 1592730000

Авторът застъпва тезата, че в последните 30 години е натрупан толкова опит, че би било позорно да не си запознат с него и да инвестираш няколко милиона долара за разработка. И все пак хората го правят, а последствията са предвидими. В книгата са разгледани всички видове online светове и техните особености – слабите и силните им места. Представени са и случаи от реалния живот, разказани от лидерите в областта.

MASTERS OF DOOM: HOW TWO GUYS CREATED AN EMPIRE AND TRANSFORMED POP CULTURE

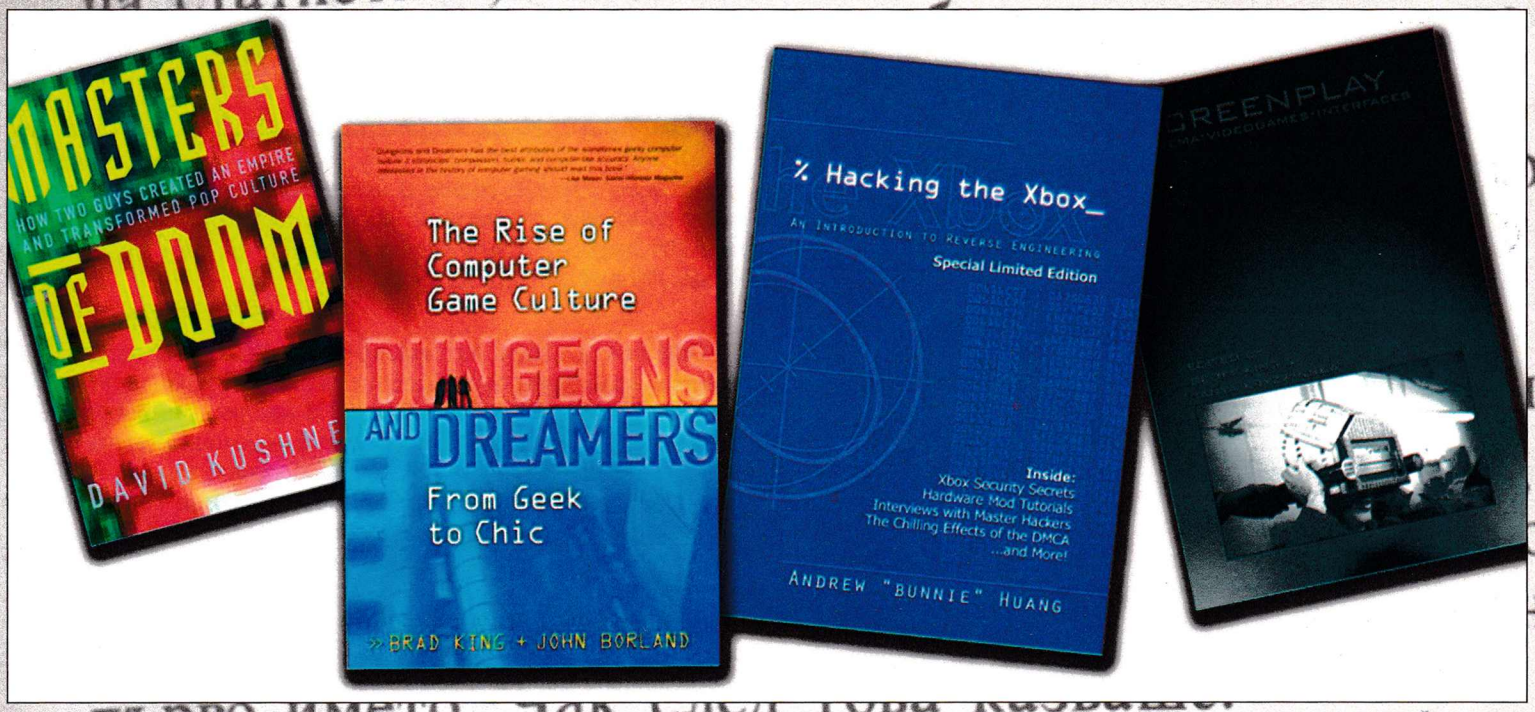
David Kushner
ISBN: 0375505245

Джон Ромеро и Джон Кармак не се нуждаят от представяне. Но за тях сигурно не знаеш повече от това кои игри са правили и кои фирми са техните. Всъщност двамата се запознават в Луизиана в средата на 80-те. Кармак е злият гений-технократ, а Ромеро – идеен двигател на всичките им хрумвания. Те не просто успяват да създадат игри, които обсебват играчите – те създават игри, които да обсебят тях самите. Авторът на книгата, журналистът Дейвид Кушнър, успява да разкаже историята на двамата създатели на игри, успели да повлияят не само на геймкултурата, а културата като цяло, оставяйки имената си в историята. Цената на успеха – $17 от посоченото вече място или по ISBN, откъдето дойде.

VIRTUAL ADDICTION

Dr. David N. Greenfield
ISBN: 1572241721

Доктор Грийнфилд се самоопределя като киберхахо с технофилски наклонности и твърди, че написал книгата, защото усетил как малко по малко започва да се пристрастява към мрежата. Написал я за всички онези като него, които в един или друг момент, а може би все още, са жертва на феномена онлайн-наркомания (който няма



нищо общо с вещества, татенце). Мрежата е магнит за хора с креативно мислене – тоновете информация и необятните хоризонти, откриващи се пред всеки с достатъчно будно съзнание, че да ги забележи, са коварна примамка. Въпреки това, според Давийд Грийнфилд, мрежата не е хиперопасно кътче, а просто място, достатъчно разнообразно, че да замъгли трезвата преценка, разваляйки правилния баланс между времето вътре и вън. И като се има предвид, че Internet тепърва ще става по-пристрастяващ, е най-добре да имаме наум съветите от книгата на добрия доктор. За 12$ (наистина си заслужава – и като цена, и като съдържание).

SCREENPLAY: CINEMA/VIDEOGAMES/INTERFACES
Tanya Krzywinska
ISBN: 190336423X

Какво е общото между филмите и видеоигрите или по-точно защо се случи така, че двете индустрии напират да се оженят? За интерактивността в игрите и за игрите във филмите. За това как се ражда нов визуален език, резултат от симбиозата между киното и the game. Доколкото някои филми започват все повече да приличат на игри. Таня ще ви разкаже.

DUNGEONS AND DREAMERS: THE RISE OF COMPUTER GAME CULTURE FROM GEEK TO CHIC (CONSUMER)
http://www.dungeonsanddreamers.com/
ISBN: 0072228881

Според Publishers Weekly тази книга се чете по-скоро като сценарий, от който би станал чудесен филм. В нея героите са Ричард Гериът (създател на Ultime Online), Carmack и Romero (DooM), Gary Gygax и Dave Arneston (Dungeouns & Dragons) и други. Книгата разказва за драматични моменти като онзи, когато църквата заклеймява Dungeons & Dragons като ерес. Казано накратко – говори се за еволюцията на игралните светове от просто забавление за очиларници (nerds) до мултимилионнна индустрия с толкова примери, че е направо антропологична в изчерпателността си на моменти. Но по един по-разбираем начин, дори за хора, които не са техничари и нямат познания за това какво седи в кутията. Цената е 17$.

THE ART OF COMPUTER GAME DESIGN
Chris Crawford on Game Design
ISBN: 0131460994

На сайта се помещава електронна версия на книга, излязла през 1982-ра година. Автор е геймдизайнерът Крис Крауфорд, който през 1979-та година започва работа като мениджър на отдела за нови разработки в Atari. Книгата повлиява на множество дизайнери в последвалите години. По-интересното е, че тази година излиза книгата Chris Crawford on Game Design, която разнищва феномена електронни и видеоигри от самата им същност – смисълът на думата игра. Крауфорд разглежда и един от най-наболелите проблеми в разработката на нови игри – липсата на новаторство и креативност както и най-често срещаните грешки, които се допускат и до ден днешен. Струва $27.99 и може да бъде закупена от Amazon (в това число и от българския клон).

Георги Пенков

СПИСАНИЕ С ОТНОШЕНИЕ
HiP-HOP НОКАУТ

pisma@pcmania.bg

Мараба, читатели верни, любими и с разлютено будно съзнание! Сякаш с магическа пръчка излязохте от лятната мараня и просвистяха първи конструктивни забележки за есента. Жоро Пенков ви провокира и вие приехте провокацията - доколко прав е той и доколко вие, е дискусионен въпрос, както е видно от по-долу цитираните редове. И нещо друго важно - във форума на нашия сайт протече интензивна дискусия "за бъдещето на PC Mania". Всички в нея изказваха мнение, че никой от авторите не четял във форума - ибре, много интересно ми беше дори! Внимавайте - Сашо Бойчев is watching you...

Сашо Бойчев

НАРОДЪТ СРЕЩУ ГЕОРГИ ПЕНКОВ

....Поводът да ви пиша е статията на Георги Пенков "Игри ли играеш или с PC-то си играеш" и реакцията, която тя предизвика у мен. Случвало ли ви се е да прочетете нещо някъде и да изтръпнете целия, да се ядосвате и да псувате тая пуста свобода на словото – разбира се, и вие като мен четете. Е, така се почувствах аз. По-голяма глупост от тия редове не бях виждал.

Това обида към PC-то ли е или реклама на PlayStation. Тази играчка не всеки може да си позволи, а отделно и игрите към нея – гледайте реално къде живеете, все още в България. И вие какво ще ме убеждавате, че трябва да я имам, а не едно хубаво PC? А не е ли по-хубаво децата да имат компютър, на който да се научат на нещо и пак да играят, вместо PlayStation? Та какво прави, не разбрах, което компа да не го прави....

Ивайло Симов

....Именно това е идеята на компютрите – да съберем всичко в едно, да можем да го ползваме за всичко. Защото и преди години гледахме филми по ТВ и видео, говорехме по аналоговите телефони, слушахме музика на касети, играехме на ТВ игри (които може би малко от настоящето поколение помнят), пишехме на пишеща машина и смятахме с калкулатори. Сега всичко това можем да го имаме накуп....

Иво Павлов

...Та се питам аз кой нормален гамер ще се набие с 500 лв. за неква черна кутия с неквиси вибриращи джойстици, а? Нема такъв, братле!!! Та нали един диск за PS2 струва към (не знам точно, но не по-малко от 40 кинта). Мисля си аз за къво да давам хипер кинти като диск от приятел ми излиза мах 3 лева...

Иван Антонов

...Прочетох статията на Георги Пенков и си помислих, че този човек сигурно не е добре нещо.

Факт, факт. Тотално побъркан е, но умее да стигне до сърцата на хората. Имаше една поговорка за истината, която и тя също до сърцата,... абе знаеш.

И какъв ти е проблемът с това, че хората си вързват аудиосистемите с PC-тата? Да не искаш да кажеш, че ако си купя звукова карта и някви мижави pc колонки, ще имам по-як звук от този на системата ми (2 по 100В и 3 по 50)? Знаеш ли колко "кинти" трябва да дам, за да изкарам PC еквивалент на този звук?

jappy анастасов

Статията "Игри ли играеш или с PC-то си играеш", предизвикала този бурен дебат, има своето естествено продължение в рубриката Editorial в настоящия брой. И в нея Георги Пенков не отстъпва от фундаменталната теза, че развитието на технологиите почти винаги върви към дивергенция (разделяне), и много рядко до конвергенция (обединяване) на използваните устройства. Другото понятие, използвано в съвременната теория, е Закон за деленето.

Нека видим следния прост пример: когато компютърът е измислен, той е бил голяма машина за административни цели в големи корпорации. После се появява персоналният компютър, лаптопите, палмовете и т.н. Големите компютри остават, забележете.

Ако си зададем образно казано въпроса "Ще глътне ли PC-то телевизора, конзолите, CD, DVD устройствата и телефона за закуска, отговорът е по-скоро не. Дори калкулаторът остава разпространен уред офис без него няма. Феноменалното при персоналния компютър обаче е, че той дава алтернативи на всичко това. Което от финансова гледна точка е революционно. От функционална – не. А за България кое е важно – всички знаем. Това е положението.

PC Mania

ОРГАНИЗАЦИОНЕН КОМИТЕТ НА МЛАДИТЕ ТАЛАНТИ

Здравейте, екип на PC Mania. Надявам се да публикувате писмото ми, понеже в него има призиви към читателите. Аз не изпускам брой на вашето списание и съм един от най-редовните посетители на вашия форум (тук искам да направя призив читателите да влизат най-редовно във форума на www.pcmania.bg, защото това е най-зарибяващият, най-интелигентният и най-забавния форум, гарантирам 1000%).

Аз съм избран от една компания от 8,9,10 клас, която се състои от върли фенове на списанието. Те искат да пиша за нашите предложения.

1. Искаме си плакатите – голям формат със снимка на някоя нова игра. Със сигурност 99% от читателите ви искат плакат с ЕКИПА НА PC Mania. Аре снимайте се бе хора, няма да използваме снимките ви за някакви вуду магии... :-)

2. Искаме ИСТИНСКИ ДИСКОВЕ – т.е. да има интересни цели игри и програми, които да са FREEWARE (а не след десет дена да ми повтаря през минута, че ми е изтекъл срокът или подобни глупости). Хвала, че сложихте и малко Wallpapers. Хубаво ще е обаче, както преди, в дисковете да слагате UPDATES на игри. Е, стига да ги има, естествено. :)

3. Списанието – ауууу, много реклами бе! То отиват поне десет (айде, но със сигурност са повече) с реклами само. Ясно, и вие храните дечица, ама потърпевшите сме ние. Помислете по въпроса. И в бъдеще, хайде, моля ви се, ОТДЕЛЕТЕ поне половин страничка за форума си. Дайте ни една страничка слава, било то публикувана на нея най-ин-

тересната тема на месеца, някои бисери или запознаване с най-активните участници във форума. Така ще стимулирате и сайта си, и хората ще са доволни.

Това е от нас. Много поздрави на целия екип и специално на Георги Панайотов и Сашо Бойчев. Сори, че много критики станаха, пък не сме ви похвалили – но вие си знаете колко сте велики. Ние просто се опитваме списанието да стане по-добро. Надяваме се да публикувате нашето писмо, защото десет човека тука половин час сме умували над него. :)

Пожелания за успехи от: AcTivE и приятели от Ст. Загора

Георги Желев <dinamite@abv.bg>

Мараба, Жоре. Ако позволиш, само ще вметна, че желанията на вашия инициативен комитет са малко взаимоизключващи се. Искаш, казваш, плакат голям формат, тип постер, със снимка на екипа. Окей. След това се оплакваш, че имало много реклама. Окей. От една страна, ти и твоите приятели ни боготворите, от друга страна, не ви харесва да приемете тъмната страна на шоубизнеса, рекламата, онуй дето поражда пачки... Ще пресъздам ситуацията с други образи от реалността – ти си като Алекс Фъргюсън, който е изградил Дейвид Бекъм като състезател и е направил от него изключителен футболист. След това обаче Бекъм стана звезда, започна да се продава, образът му е всеки ден по телевизията и медиите и... Фъргюсън вече не го обича, затова и го продаде в Реал. Та така – от една страна, ще се радваш да ни показваш на приятелките си, но, от друга, не би желал да материализираме успеха си. Що така, бре, Жоре?! Деца все още не храним, слава богу, но без пура "Давидоф" и уиски това живот ли е?! В този смисъл ще продължим да работим над себе си и да се усъвършенстваме, а някой ден, кой знае... може и по новините да ни показват.

НАПЕЧЕНИ ОТ СЛЪНЦЕТО

Yo, Маниаци!

Как е слънцето при вас? Пържите ли се?

Но това не е важно в момента. Първо, след доооста молби от читателите вие пуснахте плакат. Ама лично на мен изобщо не ми хареса. Да не кажа, че беше боза, ама нито мацките достатъчно разголени (пък и анимационни!), нито пък оня от крафта в бой с няколко орки или нещо такова. Абе айде, постарайте се малко за следващия плакат, ако изобщо ще има такъв скоро.

Другото е за Diablo. Значи, не знам доколко е разпространена версията Eastern Sun или v2.1, ама ако я нямате, намерете я и я пробвайте защото е хипердивашка и може да драснете нещо за нея.

*А, също така забелязах, че публикувате писма, в които хората използват по-твърда реч, така че F**K OFF SUCKERS!!!*

Иначе да сте живи и здрави и... да се пържите по-малко.

ПС: Само CM4!!!

Васил Пеев <nbs_supervision@yahoo.com>

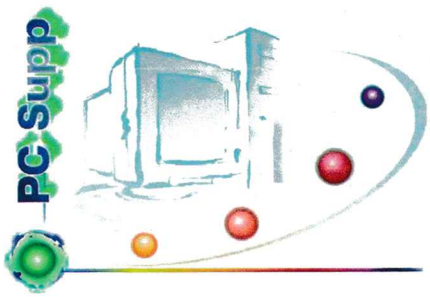
Е, бива ли такива нецензурни и ти да ги ръсиш? Ръката ми се изметна и ти турна едни звездички на думата с F. Ако не ти харесва плакатът, имаме проблем. Очевидно си изпаднал в състоянието, от което спасението е трудно – състоянието "пълно щастие няма". Мацките не били достатъчно разголени. Честно, чувствам се предизвикан да ти препоръчам едно специализирано издание, но осъзнавам, че медиите, които четеш, са въпрос на личен избор. Айде, жив и здрав и ти!

П.С. ... Наистина само CM4 е толкова яка! :)

БЪДИ
OrbiFAN
и спечели БЕЗПЛАТНИ
Интернет часове!

www.orbitel.bg

Orbitel
свързва хора с идеи



PC Supp Ltd.

София, жк. Изгрев, ул. Латинка 40

тел: 963 10 86, 66 91 24

факс: 66 91 24

e-mail: pcsupp@cablebg.net

www.pcsupp.com

Нови **компютри**
Компютри **втора употреба**

С този **ТАЛОН** при закупуване на нов компютър ще получите **ОТСТЪПКА 3%** или **оригинална компютърна игра по избор.**

До края на месец октомври в ПРОМОЦИЯ са следните конфигурации и компоненти:

Celeron 1700 MHz
Albatron PM845GL1-533, Intel845GL, int. VGA, 3 COM lan, USB2.0, int. sound
128 MB DDR333 RAM
Maxtor 30GB HDD 7200
Case ATX , PS/2 KBD, FDD NEC 1.44Mb
Codegen Scroll PS/2 mouse
251 USD

Celeron 1800 MHz
Gigabyte 8PE800 Intel845PE, fsb533, DDR333, sound, AGP 4x, USB2.0, Anti-burn, FDD NEC 1.44
GB RADEON 9200 64Mb DDR TV DVI Twin View, 256 MB DDR 333 RAM
Maxtor 30GB HDD 7200, Case ATX
Optical mouse, multimedia PS/2 KBD
354 USD

Speakers Maxxtro 606 Wooden – **16 USD**
CD-Rom Teac CD-552E 52x – **23 USD**
DVD-Rom Teac DV516E 16X48 – **39.90 USD**

Намаление на оригинални игри

Final Fantazsy VIII	21лв
NHL 2000	21лв
Apache Havoc	18лв
Le mans 24 Hours	21лв
Extreme 500	21лв

и много други..

PC MANIA TOP 10

Класация на месеца

1. WarCraft III Frozen Throne	18.81 % (405)
2. GTA Vice City	**11.61 % (250)**
3. Diablo II:LoD	9.71 % (209)
4. SW Jedi Academy	**8.27 % (178)**
5. Counter-Strike	6.69 % (144)
6. CM 4	**5.34 % (115)**
7. SC BroodWar	5.29 % (114)
8. C&C Generals	**3.81 % (82)**
9. Gothic 2	3.34 % (72)
10. Battlefield 1942	**3.11 % (67)**

АНКЕТА

Изчерпаха ли се създателите на игри?

Има сериозна криза, малко нови идеи	**39.40 % (262)**
Не са, свежи идеи винаги ще има	35.79 % (238)
Не съм играл по-яки игри от години	**12.78 % (85)**
Положението е трагедия – сикуел след адон...	12.03 % (80)

PC Mania Top 10

Какво играем през септември?

Да! В тазмесечната класация има изненади, макар че не се забелязват с просто око. Първият е ясен от поглед от самолет, вторият също, макар че никак не го притиска, а третият е също както миналия месец. Къде тогава, по дяволите, са изненадите?!

Например в четвъртия. Това не е доайенът BroodWar, поотпуснал мишци и слязъл до седмото място, а новакът, невероятният, размазващият и многообещаващият Jedi Academy. Бра-во, може още по пътя към върха. Впечатляващ резултат за младеж, който има огромен потенциал и амбиции за короната, там, най-отгоре. Естествено, ако някой успее да надцака множеството фанатизирани орки, обхванали в мъртва хватка златния медал.

Counter-Strike отново е пети, този път на респектираща дистанция от следващия го на шестото място Championship Manager 4. Той, от своя страна, също е сред изненадите този месец, успял да се изкачи с цели две места. Според мен причината се крие в унизителното шест на нула, което инкасира отбора на ЦСКА след изиграните срещи с "Галатасарай". Така верните червени фенове са се хванали в ръце да избият малко гняв и да покажат, че и те я разбират тази игра и че могат да взимат правилни управленски решения – например като не привличат съмнителни африкански и латиноамерикански "перли"...

На осмо място е C&C: Generals. И той се катери, окрилен от септемврийски плам, като изплува от дъното. За съжаление дъхът му е късичък и стига едва за това скромно класиране. А игрите на Westwood някога имаха бляскава кариера.

На девето място откриваме Gothic 2, изпреварил Battlefield 1942. Последният се завръща в чарта след неколкомесечно отсъствие. По неофициални данни тази игра се практикува усилено по геймклубове и паланки, но озадачаващо малко хора си признават увлечението по нея. Защо? Ще се опитам да си отговоря на този въпрос през задаващите се 30-на дни. А иначе – радостно, дори окуражаващо е огромното количество игри, които привличат вниманието на феновете, така щото в първите десет първият да има едва около една пета от всички подадени гласове.

Изчерпаха ли се създателите на игри?

Попитахме ви дали смятате креативността на създателите на игри за изчерпана. През целия месец имаше оспорвано разногласие, докато в последните дни преди оценяването на резултатите преимущество взе балансираното мнение за известна криза в бранша, подкрепено със солидно убеждение от последните месеци и малкото наистина разтърсващи заглавия. Факт е, че това лято е подложено на мъчението, наречено "продължение или адон, ти избираш". Невинаги това е лошо, както всички знаем. Просто понякога отегчава. А иначе повече от една трета от вас все още вярват и са убедени в бъдещето на игрите – идеи винаги ще има, докато има деца.

Пораснаха ли нашите мечти или ние самите, ще открием за пореден път в живота си през следващия месец. Резултатът ще се разбере само чрез гласуване на www.pcmania.bg.

Ела и дай своя глас.

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 пл. "Славейков" №2 А, за PC Mania, на името на Олга Георгиева Вълчева
- Направо в редакцията. Справки на 986 1493 и 986 3819

Клубове, които продават броеве на PC Mania

Бургас: **Виртуала** - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), **Корубата** - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), **Храма** - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), **Уест** - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: **Мрежата** - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев", **Маската** - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, **Микроинвест** - ул. "Опълченска", **PC Mania** - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), **Матрицата** - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, **Микрофон и Мишка** - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", **Инферно** - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, **Кобо** - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин **Canadian Technology** в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте геймклуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието – още геймъри ще научат за вашия клуб.
Побързайте – телефоните за контакт са:
(02) 46-50-63, 944-45-70

ДИСКОВЕТЕ НА PC Mania СА ПРОИЗВЕДЕНИ НА НОВАТА ЛИНИЯ С ОФСЕТОВ ПЕЧАТ НА
CHSL - БЪЛГАРИЯ
София, кв. Бояна, ул. Кумата №81
тел: 967 29 32 факс: 967 33 90
минимално количество 500 бр.

PC MANIA 10/2003 #1

ИГРИ

Commandos 3 - RTS
Call Of Duty - 3D Action
Etherlords 2 - Strategy

ЕКСТРИ

SolSuite 2003 - пасианси
Cheatbook 2003 + update - чийтове и решения за над 8000 игри

ПРОГРАМИ

Ace Utilities 2.1 - Оптимизира Windows-а, почиства диска, registry-то, изтрива history-то и т.н. ОС: Windows (all) , Лиценз: Shareware
AutorunCDSwitcher 1.01 - Включва/изключва Autorun-а на CD устройството. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
AntiVir PE 6.20 - Антивирусна програма, безплатна за домашни потребители. ОС: Windows (all), Лиценз: Free / Shareware
DivX Video Bundle 5.1 - Create and watch videos in the popular DivX video format. ОС: Windows 98/Me/NT/2000/XP, Лиценз: Freeware
mIRC 6.1 - Най-популярната програма за чат. ОС: Windows (all) , Лиценз: Shareware
PowerDVD 5.0 - DVD и видеоплейър ОС: Windows (all) , Лиценз: Shareware
Quintessential Player 4.02 - Аудиоплейър ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware
WinBoost 4.36 - Настройки за скрити функции на Windows. ОС: Windows (all) , Лиценз: Shareware
Бисквитка 5.0 - Включва доста подобрения спрямо старите серии на продукта. Запазен е класическият интерфейс, а функциите, като превода на цели сайтове и вградените търсачки, са разширени. Изчистени са всички досега открити бъгове и грешки. ОС: Windows (all), Лиценз: Freeware

GRAMIS
компютърни игри на български

Чакайте резултатите от анкетата с настъпен до дупка педал на газта...

Hard Truck ви чака на другата страница

Удължаваме срока за приемане на талони с анкетата на PC Mania, поради голямото количество писма пристигнали в редакцията.

Печелившите ще бъдат обявени в следващия брой, а попълнени анкети ще се приемат до 10 октомври.

JIMMY'S
www.jimmys.bg

Талонът важи за следните Jimmy's обекти:
Кино Арена
бул. Дондуков 17
Бизнес парк София, сграда 3

ТАЛОН ЗА БЕЗПЛАТНА КОНСУМАЦИЯ НА 3 ТОПКИ СЛАДОЛЕД

PC MANIA 10/2003 #2

ИГРИ

Freedom Fighters - Action
Homeworld 2 - RTS
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy - 3D Action
Warlords IV: Heroes of Etheria - Strategy

ТРЕЙЛЪРИ

Need For Speed: Underground
Lula 3D (не се препоръчва на лица под 14 години!)

БЕЗПЛАТНИ ПРОГРАМИ

(вижте статията в списанието)
Tahoe Contact Manager 2.0
ExtremePad 2.2
Icoholics Anonymous 4.b
XP-Antispy 3.72
subtiter finder 1.2
Star Downloader 1.42

WALLPAPERS

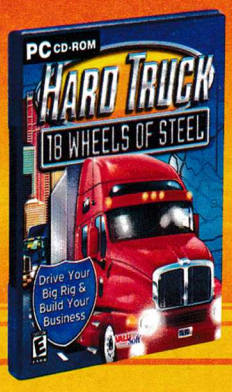
Cold Zero,
Etherlords 2,
Halo,
Republic: The Revolution

Може да си изрежете обложка за диска!

1=2

Още веднъж всеки, който има поне 1 игра на Gramis, може да спечели безплатно втора – този път Hard Truck Достатъчно е да ни напишете първото изречение от стр. 6 в книжката на една от следните игри:

MARCH!, ECHELOM:WW, SPELLS OF GOLD, ECHELON, SOLARIS 104, PARADISE CRACKED, ДЖАЗ И ФАУСТ, RED SHARK, HIRED TEAM

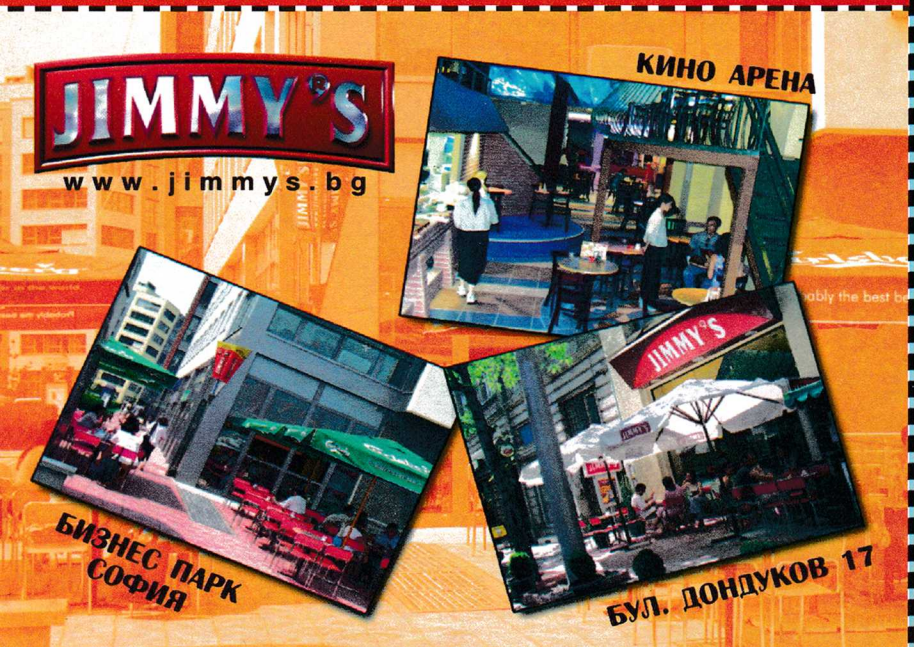


Първото изречение на играта .....е:
.....
.....
.....
.....

Купих си играта от (кой магазин или друго място):
.....
.....

Напишете на пощенския плик трите имена и адреса си и изпратете попълнения талон на адрес: София 1000, ул. "Стефан Караджа" №5, за PC Mania. Първите 10, попълнили всичко правилно, печелят. Моля, не изпращайте писма с препоръчана поща.

Спечелете с GRAMIS



Елате в Jimmy's

PC MANIA®
WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (66) ОКТОМВРИ 2003

Автори
Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Димитър Трифонов
Еленко Еленков
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Радослав "Роро" Кавалджиев
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев
Христо Танушев

Дизайн и предпечат
Десислава Младенова
Росен Вучев
Пеню Дачев

Редакция
София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел.: (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг
София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Олга Вълчева

Петър Табов

Интернет от
Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Дисковете са произведени от
CHSL България

Печат
ДЕЛТА+ ДИМИТРОВ И СИЕ www.deltaplus.net 032/ 630-642

Age of Mythology	99,50 лв.
Aliens vs Predator	19,95 лв
Aliens vs Predator 2: Primal Hunt	29,95 лв
Anno 1503: The New World	49,95 лв
Battlefeld 1942	69,95 лв
Battlefeld 1942: Road to Rome	44,00 лв
BloodRayne	69,95 лв
C&C Generals	69,95 лв
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge	44,00 лв
C&C Red Alert 2	24,00 лв
C&C Renegade	49,95 лв
Casino Empire	69,95 лв.
Celtic Kings	29,95 лв
Civilization III Play The World	44,00 лв
Colin McRae Rally 3	**69,95 лв**
Comanche 4	29,95 лв
Curse of Monkey Island, The	29,95 лв
Delta Force 2	19,95 лв
Delta Force: Task Force Dagger	24,00 лв
Delta Force 3: Land Warrior	29,95 лв
Delta Force: Black Hawk Down	69,95 лв
Diablo 2	54,00 лв
Diablo 2 Lord of Destruction	44,00 лв
Die Hard: Nakatomi Plazza	24,00 лв
Dino Crisis 2	29,95 лв
НОВО **Empire Earth (на български език)**	**39,95 лв**
Empire Earth: The Art of Conquest	44,00 лв
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	69,95 лв.
Enter the Matrix	77,00 лв
Escape from Monkey Island	29,95 лв
FIFA 2002	24,00 лв
F1 Championship Season 2000	34,00 лв
F1 Challange '99-'02	**89,95 лв**
Gabriel Knight 3	19,95 лв
Global Operations	59,95 лв
Grim Fandango	29,95 лв
Ground Control + Ground Control Dark Conspiracy	19,95 лв
GTA Vice City	**77,00 лв**
Gunman Chronicles	24,00 лв
HalfLife Generation 3 (Counter-Strike, Half-Life, OpFor, Blue Shift)	73,00 лв
Harry Potter and the Chamber of Secrets	49,95 лв
Harry Potter and the Philosopher's Stone	49,95 лв
Heroes IV (изцяло на български)	49,95 лв
Heroes IV: Winds of War	49,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm	39,95 лв
Heroes IV: The Gathering Storm (изцяло на български)	**39,95 лв**
НОВО **Hulk**	**69,95 лв**
IGI 2	**77.00 лв**
IL-2 Shturmovik	44.00 лв
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	77,00 лв
ISS 3	59,95 лв
James Bond 007: Nightfire	69,95 лв
Jurassic Park: Operation Genesis	59,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter	29,95 лв
LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets	29,95 лв
LEGO Footbal Mania	29,95 лв
LEGO Racer 2	29,95 лв
Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring	69,95 лв
Mafia	77,00 лв
Mat Hoffman's Pro BMX	77,00 лв
Medal of Honor: Allied Assault	69,95 лв
Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	49,95 лв
Medieval Total War: Viking Invasion	44,00 лв
Midtown Madness 2	**99,50 лв**
Morrowind	77.00 лв
Myth III: The Wolf Age	69,95 лв
NASCAR 2003	49,95 лв.
NFS 4: Road Challenge	24,00 лв
NFS 5: Porsche 2000	39,95 лв
NFS 6: Hot Pursuit 2	77,00 лв
NHL 2003	77,00 лв
No One Lives Forever 2	69,95 лв
Operation Flashpoint GOLD	83,00 лв
Prisoner of War	59.95 лв
Rainbow Six: Raven Shield	69,95 лв
Rayman 3 (+подарък: джойпад)	63,00 лв
Schizm	39,95 лв
Shogun: The Mongol Invasion	49,95 лв
SeriousSam	34,00 лв
Shadow of Memories	59,95 лв
Silent Hill 2 Director's Cut	59,95 лв
SimCity 3000	29,95 лв
SimCity 4	69,95 лв
Solider of Fortune II Gold	59,95 лв
Splinter Cell	69,95 лв
StarCraft + Brood War	34,00 лв
Star Trek Voyager: Elite Force 2	**77,00 лв**
Star Wars: Dark Forces 2 + Mysteries of the Sith	29,95 лв
Star Wars: Episode I Racer	29,95 лв
Star Wars: The Phantom Menace	29,95 лв
Star Wars: Rogue Squadron	29,95 лв
Star Wars: X-Wing Alliance	29,95 лв
Star Wars: Galactic Battlegrounds + Clone Campaigns	44,00 лв
Stronghold: Crusader	77,00 лв
Stronghold Deluxe	59,95 лв
Sudden Strike 2	**69,95 лв**
SWAT 3 Elite Edition	19,95 лв
The Thing	69,95 лв
The Sims: Deluxe (The Sims + Livin' It Up)	69,95 лв
The Sims: House party	39,95 лв
The Sims: Hot Date	39,95 лв
The Sims: Livin' It Up	39,95 лв
The Sims: Unleashed	39,95 лв
The Sims: On Holiday	39,95 лв
The Sims: Superstar	39,95 лв
TOCA Race Driver	69,95 лв
Tropico 2: Pirate Cove	77,00 лв
Tropico Gold	59,95 лв
Unreal 2	83,00 лв
Vietcong	**77,00 лв**
WarCraft III	69,95 лв
НОВО **Warcraft III The Frozen Throne**	**59,95 лв**
Warlords Battlecry II	77,00 лв
X-MEN 2: Wolverine's Revenge	**77,00 лв**

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

69 95 лв.

НА ВНИМАНИЕТО НА СОБСТВЕНИЦИТЕ НА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ – 1 КОПИЕ ОТ ИГРАТА ЗИ ДАВА ПРАВОТО НА 3 ЕДНОВРЕМЕННИ ИНСТАЛАЦИИ! БЕЗ ЛИЦЕНЗИОННА ТАКСА!

За целта трябва да подпишете съответния лицензионен договор в магазините на фирма "Пулсар" или на някой от официалните и представители.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Еволюцията продължава – точно както вече прочетохте в любимото си списание! Най-добрата стратегическа игра е на път да стане още по-добра с допълненията, които ви готви официалното й продължение - The Frozen Throne. Нов сингъл плейър епизод, нови герои, нови единици, нови оръжия и магии, подобрен баланс и още куп неща, които правят това допълнение едно от безспорните събития на годината!

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **59 95 лв.**

HOMEWORLD 2

Ако вече сте изиграли първата игра, можем само да уточним, че Homeworld 2 е всичко, за което сте мечтали през последните две години. Ако за пръв път се срещате с безспорно най-оригиналната стратегия в реално време, от времето на Dune 2 насам, ние можем само да ви завиждаме. Очаква ви най-вълнуващото космическо приключение на всички времена!

ОЧАКВАЙТЕ

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

Значи искате да бъдете рицари джедаи? Добре дошли в школата на Люк Скайуокър и Кайл Катарн, тогава! Изберете външност и оръжие за своя герой и се впуснете в поредица от завладяващи приключения, овладявайки нови и нови умения от Светлата и Тъмната страна на Силата. Магическата вселена на "Междузвездни войни" ви очаква!

ОЧАКВАЙТЕ

F1 CHALLANGE '99-'02

89 95 лв.

Това е официалната игра на Formula1 шампионата. Тя включва в себе си четири пълни сезона, както и всички подробности за всеки един от тях. Това са 14 отбора, 44 болида - притежаващи индивидуални характеристики, 34 пилота с реални имена, както и 17 детайлно пресъздадени трасета. Играта притежава реалистична графика, перфектен звук и динамичен геймплей.

THE SIMS: SUPERSTAR

В новото официално допълнение към The Sims, най-продаваната игра на всички времена, вие ще можете най-после превърнете в реалност мечтите на вашите Симове за световна слава и несметни богатства. Изберете за своите творения кариерата на рок звезда, на филмова легенда или пък супермодел и проверете какви изненади ви е подготвил този път екипът на The Sims.

С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК **39 95 лв.**

INDIANA JONES AND THE EMPERORS TOMB

За всички, които са се уморили да чакат излизането на нов филм от сагата! "The Emperors Tomb" предлага всичко, което сме свикнали да очакваме от един истински Индиана Джоунс хит – увлекателна история, мистика, древни цивилизации и здрав екшън! Да му мисли Лара Крофт...

77 00 лв. **2 диска**

C&C GENERALS: ZERO HOUR

Близо година след излизането си Generals все така няма конкуренция на ниво графика, поне в рамките на жанра. Сега екипът на играта е съумял да усъвършенства значително и баланса на играта, което на практика отваря нова страница в геймплея на това заглавие. Към всичко това, разбира се, са добавени и повече от задължителните нови единици и карти, както и един далеч по-интригуващ single player режим.

ОЧАКВАЙТЕ **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

BATTLEFIELD 1942: THE SECRET WEAPONS OF WORLD WAR II

Този път EA ни предлагат нещо повече от обичайния "expansion pack"! Новите оръжия и елементи в поредното допълнение към Battlefield 1942 идват, за да добавят към перфектната атмосфера на играта нова, интригуваща нотка. Секретните военни проекти на Втората световна война са на ваше разположение, за да преканите нейната история!

ОЧАКВАЙТЕ **С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**

EMPIRE EARTH

39 95 лв.

За пръв подобна наистина епична стратегическа игра е преведена изцяло на родния ни език. Над 100 000 думи текст в рамките на играта плюс 260 страници ръководство! Сега на ход са българските геймъри. От тях зависи дали подобни колосално начинание, като пълния превод на игра от този калибър, имат смисъл и за България.

ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE 2

Добре дошли отново във вселената на Star Trek! В ролята на Алекзандър Мънро, командир на екипа за специални назначения на космическия кораб "Ентърпрайз" ви предстои да изследвате чудновати нови светове, да се водите битки с представители на познати и непознати цивилизации и, като цяло, да поемате някои от най-опасните мисии в галактиката. Заглавие, задължително за почитателите на first person shooter жанра.

77 00 лв.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Запознайте се с Мейс Грифин, бивш наемник, превърнал се в един от най-страховитите ловци на глави в познатата част на Вселената. Преследвайте междугалактическите отрепки както хищникът дебне своите жертви. Когато опитат да се измъкнат в открития космос просто се метнете на космическия си изтребител и ги изпепелете с бластерите си. Екшънът в тази игра просто не секва и за секунда!

ОЧАКВАЙТЕ

WWW.PULSAR-GAMES.COM

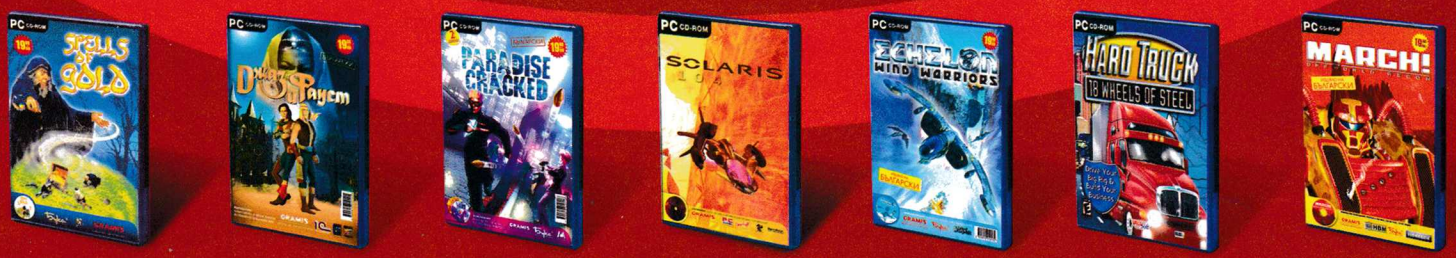
[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11, 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК) бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; Базар малък ЦУМ - ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Кунторов ЕООД - ул. Г.С.Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; Магазин Office Express - бул. Цариградско шосе 135; Техномаркет (магазини 1 и 2); Технополис; **[ВАРНА]** ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; бул. 8-ми Приморски полк (срещу стадион Черно море) - тел. (052) 300 558, (052) 300 660; **[ПЛОВДИВ]** ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805; ул. Загреб 2, тел. (032) 264 813; **[ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ]** бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл - тел. (064) 800 533; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822; Атлас-К - ул. Добруджа 5, тел. (082) 222 027; **[БУРГАС]** Онтайм ЕООД - тел. (056) 803 505; **[ДИМИТРОВГРАД]** ДНД Димитър Димитров ЕТ, ул. Иван Вазов 12, тел. (0391) 635 26, 098 516 915; **[ДОБРИЧ]** магазин PC SHOP - тел. (058) 46 202; **[СТАРА ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, (042) 42 184; Диком ООД - тел. (042) 600 893; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546; **[ВРАЦА/МЕЗДРА/ЛОМ]** ЕТ Никейс Бизнес - тел. (048) 913 825, (088) 804 228; **[КАРЛОВО]** Терасист ООД - тел. (0335) 933 21; **[НЕСЕБЪР]** Видеохит ООД - тел. 088 811 888; **[ПАЗАРДЖИК]** ЕТ Светослав Ковачев - тел. 088 905 598; **[СИЛИСТРА]** СД Спайдър - Стоянови (086) 63 796; **[СЛИВЕН]** ЕТ Деян Атанасов - тел. 088 348 179; **[СМОЛЯН]** ЕТ Стоян Тинчев - тел. (0301) 63 272, **магазини ГЕРМАНОС** - в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД - ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, ACTIVISION, NOVALOGIC, THQ, KONAMI, LUCAS ARTS

Търсете RC Cars от 30 септември

Изберете си модел, оборудвайте го според собствената си воля и се впуснете в луди надпревари под прежулящото слънце на хавайските плажове. Ще срещнете огромно количество персонажи - хора, животни, птици и... насекоми! Съперниците ви притежават уникален изкуствен интелект, те следят вашите действия и трикове и ги научават...

Купонът, наречен RC Cars, започва. Включете се и вие.



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, METRO, 2 BE, GLOBAL NET, JEFF, PULSAR, SOFIA LAND, ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА И ВСИЧКИ СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ В СТРАНАТА

Издател на споменатите игри за България е Gramis.
Всички наименования са запазени марки на техните собственици.

ДИСТРИБУЦИЯ: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" ООД, София, бул. "Янко Сакъзов"№ 56,
тел: (02) 9444570, 9431879 и 8465063, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg

GRAMIS
компютърни игри на български